电脑游戏攻略



冒险篇

高晶 编著

提示破关线索
披露游戏秘技
告知游戏攻略
助你尽快通关

沈阳出版社

内容提要

本书收有冒险类游戏攻略36个。冒险类游戏是电脑游戏的一大分支，它以故事情节为主，游戏中自始至终有各种谜题，玩者通过与人物对话，或调查画面上的物品得到线索，从而解开游戏中的谜题，使游戏能够进行下去。本书详细地讲述多个电脑游戏的进行方式，以方便读者。本书适于电脑游戏爱好者阅读。

目　录

阿达魔术师

Discworld

一、游戏简介

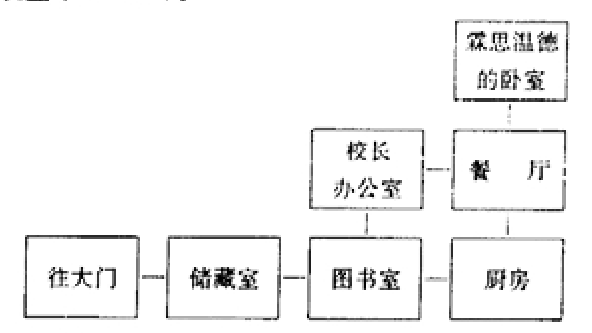
这是一款由 Psygnosis 公司制作的冒险游戏。游戏的风格幽默、诙谐，也很绚丽、精美。游戏利用大量的卡通制作，将人物的个性表现得栩栩如生。

二、完全攻略

故事发生在安卡摩波克(Ankh-Morpork)，这是圆形世界的一个古老城市。有天夜里，一群身着灰袍的人正在举行一个宗教仪式，随着一阵亮光闪过，一个怪物产生了。

魔法大学

清晨，有人敲门叫醒阿达(Rincewind)，说魔法大学(Unseen University)的校长找他。窗外有只红龙在尖塔上睡觉。阿达施展魔法打开衣柜，但本事不行，没有打开。一怒之下用脚踹开，拿起里面的一袋金币(Pouch)。



顺着台阶来到校长阿其查(Archchancellor)的办公室，了解到城中出现一只从另一个世界里来的恶龙。校长认为，一个好的魔法师就应该替居民解围。因此将解救安卡摩波克的任务交给了阿达。阿达想法推托，但没有成功。校长让阿达先到图书室找一本《龙的藏身处》(Dragons' Lairs)，据说这本书中记载了各种龙的躲藏技巧和藏匿地点。

出校长室下到最底层，进入雕像旁的储藏室。屋里一片漆黑，除了扫帚(broom)外，别的都看不见。拿起扫帚回到自己的卧室，用扫帚把贪睡的魔箱(Luggage)摇醒，取出里面的香蕉。

阿达来到图书室，与管理员提到《龙的藏身处》这本书，但似乎说不通，将魔箱里的香蕉给他，管理员很快就把那本书拿来了。将这本书拿给校长，书中介绍了一个可以追踪龙踪迹的装置，不过要制成这个装置，需要有 5 种东西：魔法棒(Magic Pole)、金属容器(Metal Container)、卷发器(Conducting Coil)、小魔星(Imp)和龙的气息(Dragon's Breath)。

来到二楼餐厅，坐在轮椅上的老魔法师普思(Windle Poons)正在用魔法棒练魔法，趁他

练习的空档，用扫帚换下魔法棒。走进厨房，和厨师聊天。厨师说，如果厨房里再发生什么事的话，他就不再待在里边。

出大楼，通往外面的大门得用魔法才能开启，门外是一大片草坪。但阿达的魔法目前还打不开大门。门前水池边有位魔法师，阿达向他请教如何开门，按照他教的手势，结果变出一只青蛙。阿达收起青蛙后再试，还是打不开。阿达急了，用脚把门踹开。

广场(Square)

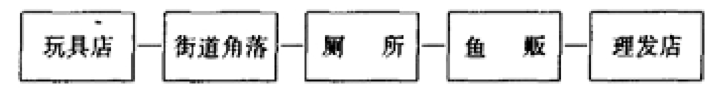
走出魔法大学，安卡摩波克城的地图呈现在眼前，地图上标出了城镇内各个场所。先到广场看看。广场中央有个卖西红柿的，趁他不在意时拿走一个西红柿。往右瞧，有个收税员(Tax-Collector)被绑在木板上，用西红柿扔他，看到有只小虫子(worm)从西红柿里爬出来，捡起那只虫子。与西红柿摊右侧的小孩(Urchin)交谈，结果小孩把阿达身上的金袋偷走了。阿达向小孩学艺，学会神偷术(Pick Pocket)。由于初学，忍不住对广场上的4个老人都偷一下，经过几次失败，终于从一个老人那里偷到一件灯笼裤(Bloomers)。

广场中央有间心理诊所，一进门，接待员就要求安静地坐下，慢慢地排队，直到轮到阿达。抬头看见巨人(Troll)身后有个捕蝶网(Butterfly net)，可是座位被巨人占住了，拿不到捕蝶网。离开诊所后再进去一次，这次中间的座位空出来了。和在座的女孩聊天后，才知道这是间精神病诊所。阿达无意就医，拿起捕蝶网就走了。

皇宫(Palace)

门前的守卫禁止任何人进出宫殿，阿达和其中一名守卫交谈，趁机让他想起对方的老婆，因此与另一个卫兵产生争执，待一方被击倒在地时，顺利地进入皇宫。宫殿内的农夫、女巫和小偷排队等待晋见贵族。小偷因城镇中有龙，晚上不敢外出偷东西，所以要求多分点配额。女巫则有一本牛奶蛋糊食谱(Custard Book)，按照这个食谱做出牛奶蛋糊，送给喜欢的人，吃下后会对送牛奶蛋糊的人一见钟情。与农夫交谈，主要是对龙不满。小偷后头的房间是间浴室，在这个房间里可以找到一面小镜子(Mirror)。来到马厩(Livery Stable)，马车(Cart)上那包东西里装的是玉米。捡起玉米后，前往市区街道。

市区街道(Street)



街道上有两个进出口，靠近下方的是一间理发店(Barber Shop)。先到玩具店，拿起玩具设计师面前的线团(String)和堆在箱子一边的驴玩具(Hogfather)。从玩具店里出来，从鱼贩子的摊位前取得图书。再向前来到理发店。店内有个女顾客，正在考虑留直发还是卷发。先瞧一下她头上的卷发器(Hair Roller)，这个物品是所要的5件物品之一。因此劝说女顾客留直发更好看。理发师只好收回卷发器。与理发师聊天，让他想起心目中最喜爱的牛奶姑娘(Milk Maid)，趁他分神，用不怎样的神偷术从理发师口袋里偷得卷发器。然后离开街道，走向小胡同(Alley)。

小胡同

位于路中间有一块方形的地板可把人反弹到高处。先把魔箱里的镜子带在身上，然后踩上这块板，弹到屋顶上。屋顶上有个打扫烟囱的工人。远处有座高塔。来到高塔，移动到旗

杆一端，倒吊在旗杆上，将镜子挂在尖端(Tip)处，移动镜子，调整到正确的角度。镜子折射的光线让火龙感到很不舒服，火龙飞过来看看究竟，结果让镜子里的像吓了一跳，朝镜面喷火。当镜子下落时，下面的魔箱将镜子接住。离开高塔，回到屋顶，向左移动，屋顶上有架梯子(Ladder)。将梯子弄倒，地上的魔箱接住梯子。从左面一扇打开的窗户爬下去，安全回到地面。

往胡同深处走(快速通过会反弹的地板)。最里面的房间是炼金术士的实验室。与炼金术士交谈，藉机观察屋内。桌上有瓶装满热油的烧瓶正在沸腾，一旁的照相机(Camera)里面有个小矮人(用看的动作)。趁炼金术士不注意，将魔术箱里的玉米丢进烧瓶(Flask)中，爆米花的声音吓得炼金术士钻进了桌子下，趁机将照相机内的小矮人拿走。但小矮人从水管溜到外面的老鼠洞里。阿达跟着出到屋外，先将魔箱里的小虫和线团绑在一起，放在洞口将小矮人引出，伺机把他捉住，也就是5件物品中的小魔星吧。走出小巷，路过城门(Citygate)，与守城兵攀谈几句，返回魔法大学。

魔法大学

阿达回到魔法大学，从右面那条路(Path)走到厨房后面，将在诊所里拿到的捕蝶网带在身上，从魔术箱里拿出梯子，架在墙上，爬上梯子，等厨师把煎饼往上丢的时候，赶紧用捕蝶网把煎饼捞过来。厨师发现煎饼不在了，便气冲冲地走了。这时溜进厨房，拿走油炸锅(Frying Pan)和吊在架子上的香蕉。

阿达回到校长室，依序将小魔星、被龙吐过气的镜子、魔法棒、卷发器和油炸锅交给校长，制成火龙探测器。拿着火龙探测器在地图上四处移动，搜寻龙的踪影，最后在西南方的仓库(Barn)处，火龙探测器发出声响。走进火龙藏匿的仓库中，找到很多财宝(treasure)，这时火龙出声了。原来它也想回到它自己的国度，但火龙是被兄弟会(Brotherhood)从另一个纪元召来的，他们拥有控制火龙的力量，火龙无法反抗兄弟会，也回不了家。解救火龙的方法是回到过去，找出兄弟会的位置，想办法拿到他们身上6件能压制火龙的金色物品。临走前拿走一把改锥(Screwdriver)。

图书馆

现在阿达成了安卡摩波克镇最富有的魔法师了。回到图书馆，馆里有个老家伙(Sleazy Guy)，耳朵里藏着一根金香蕉。与他交谈，得知有了这个金香蕉，在图书馆里可享有各种服务。除非用皇室黄金交换，否则不换。将魔箱中的所有黄金全都给他，换得金香蕉。将金香蕉给图书管理员，它会帮阿达开启一个通往异次元世界(L-Space)的大门，实际上只是回到过去12个小时之前的世界。阿达进入时光通道，来到12个小时前的图书馆。在这里稍等一会儿后，发现一个小偷溜进来，拿了一本召龙书，开启书架后面的密门逃走了。阿达也用这个方法开启密门(门的开关很小，位置处在漂浮在空中那本红色书籍下方的那本书)，离开密门后即显示过去世界的地图，地图上有个小人跑来跑去，这个人就是刚才那个小偷。最后他落脚在左下方，这里就是小偷藏匿之处(Hideout)。

公园(Park)

来到公园，看到椅子上有个醉汉，打呼声吓跑了蝴蝶。将青蛙塞在他的嘴里，蝴蝶可以飞得低一些。趁蝴蝶低飞时，用捕蝶网捕捉蝴蝶。

街道

街道角落(Corner)处的大灯正亮着,对准大灯把蝴蝶放出来,蝴蝶引发的气流引起过去的世界下大雨。大雨淋湿了站在街道角落的僧侣。在窗户旁边拿走容器(Pot)。通过时空通道的传送,回到现实世界,再回到街道上,在角落附近的厕所里发现僧侣的僧袍(Robe)晾晒在晒衣绳上,将它取走。

酒店(Broken Drum)

阿达来到酒店,向酒保要了点酒。喝光后,将这个有柄的酒杯(Tankard)收起来。酒保身后有瓶绿色的酒,很像是葡萄酒(用"看"的动作)。再向酒保点这杯葡萄酒,喝完后再取走盛酒的玻璃杯,并拿走桌上的火柴(Matches)。听酒保说,这份奇特的葡萄酒在回到过去的时光时,曾产生很大的副作用。为了验证他的说法,回到过去的世界。

阿达回到过去的世界,立刻赶到小偷的隐匿处,将左侧门前的水管换个方向,然后躲在围墙的后面。等到小偷来到这里时,拿玻璃杯当传声用的听筒,将其靠在右方的排水管(Drain-Pipe)上,偷听到进入兄弟会隐匿处的暗号。等小偷进去后,穿上僧侣的服装,混入其中。里面有6位僧侣正要召唤火龙,阿达只能参加他们的召龙仪式。阿达按照火龙所说,将6位僧侣身上的金饰物品全都拿到手。

阿达回到现实世界的酒店,酒店内有个小孩(Scared Guy)害怕得一会儿躲到桌子底下,一会儿又抬头探望,向他问,得知他的房间里曾有鬼魂出没,鬼魂索要他的通行证(Gate Pass)后就走了。每当他想起这件事,都恐惧不已。

旅馆(Inn)

阿达来到旅馆的房间中,拿起床上的床单(Sheet)。到浴室中在镜子前面拿到一罐洗泡沫浴的泡沫粉(Bubble Bath)。再回到过去时光的旅馆里,原来这间房间正是那个小孩的房间。披上被单,像小孩形容的那样装成鬼的样子,拿起桌上的珠宝盒。结果保险箱上锁了,没有密码是打不开保险箱的,说明小孩并没有讲实情。

酒店

阿达回到过去时光的酒店,留意进出门口有位小家伙(Little Guy),阿达先欣赏他身后的一幅画,小家伙也会回头看。等他转头时,把他桌上的玻璃杯倒扣过来,结果引起酒吧里的一场争斗,阿达被门口的保镖扔了出来。这时乘大门没人看守,阿达对大鼓使用梯子,爬上梯子,拿起其中一根鼓槌(Drumstick)。

阿达回到现实世界的酒店,详细盘问小孩。原来鬼魂是用鼓槌敲碎珠宝盒才拿到通行证的。再回到过去世界的旅馆,重复扮鬼的动作,拿到珠宝盒里的通行证。有了这张通行证可通行无阻地出城了。

城外

阿达回到现实世界中,来到城门前,将通行证拿给门前的守卫看后,顺利地走出城外。城外的世界风景美丽。来到世界尽头(Edge of World),那里有2株椰子树。摇晃椰子树,椰子(Coconut)从树上掉入河中,用捕蝶网捞起椰子。用改锥将椰子挖一个洞。回来的路上,绕过山路,行到半山腰,见到一只七彩鸟。这时魔箱急忙跑了过去,七彩鸟吓得下了个蛋,掉了一根羽毛。阿达捡起鸟蛋和羽毛。

广场

来到广场中央，教阿达神偷术的小孩正与一个穿红衣的人研究偷技，阿达也想学，但神偷说要先证明自己是个真正的男子汉后才肯把这个手势教给他。走进广场的诊所，和旁边的巨人谈话。不多久，轮到阿达接受治疗。上到2楼，精神科医生让阿达躺到床上，让阿达看两张奇怪的图案(Ink Blot)，然后根据图案来回答。医生对阿达的回答好像不太满意，要阿达下次再来治疗。这两张图经医生同意，可以拿走。

皇宫

来到皇宫，门前的守卫还是不让阿达进。拿其中一张画给胖子守卫看，另一个守卫又说起图案的形状和胖子守卫的老婆很像，两人又打了起来，阿达便进入皇宫。和排队的农夫交谈后，得知有名小偷可能躲藏在阴暗地带(Shades)。

阴暗地带

回到魔法大学，先到厨房拿一大袋玉米粉(CornFlour)，回到过去世界，来到街道的厕所。打开厕所的门，发现门后有人画了些东西(Graffiti)，上面写道："想要证明自己是个男子汉，得到莎拉的住处。"来到阴暗地带，莎拉(Big Sally)的住处位于阴暗地带的最里头。和莎拉交谈后，将魔箱里的蛋、玉米粉和椰子交给她，她就请阿达进去吃蛋糕。趁她不注意，拿了条黄裤子(Yellow Bloomer)。

广场

回到现实世界的广场，将莎拉的黄裤子交给小孩看，证明自己是男子汉。小孩便教阿达学会那个手势。学会后，在3个小老人身上练习，得到胸罩(Bra)。

阴暗地带

从广场出来，来到阴暗地带，往里走，见到梅森(Mason)正在墙上作画，用新学的手势和他打招呼，拿到了梅森的金铲子(Trowel)。莎拉住处前的右侧，有间茅舍(Hovel)，有人躲在里面睡大觉。阿达将胸罩和梯子做成防滑梯，然后将梯子靠在茅舍，登梯进入屋内。趁睡觉的人翻身时，拿走他身上的金钥匙(Key)。然后收起梯子离开。

广场

回到广场处，与卖多纳圈(Donut)的人交谈，买个多纳圈。在多纳圈商贩的身后是条小胡同，里面摆着一座机器。等召龙者之一的笨人(Dunnyman)来这里补充燃料时，将多纳圈送给他，因为多纳圈太甜了，害得他牙疼起来，要到理发师那里拔牙。接着到诊所内和牛奶姑娘谈话，向她说明见过喜欢她的理发师。她交给阿达一张纸条(Note)，让阿达转交给他。来到理发店，将牛奶姑娘的纸条交给理发师，理发师兴奋地跑了出去。对笨人使用房间里的拔牙器(Apparatus)，拔下他的金牙齿。

黑森林

回到现实世界，在魔法大学内的餐厅，用鼓槌敲锣(Gong)。接着到大门口，拿起椅子上头的袋子，袋子里装的是梅干(Prunes)。出城后前往黑森林(Darkwood)。南妮女巫(Nanny)就住在黑森林深处。当阿达到达那里，南妮女巫不在家。用容器(Pot)装了一锅牛奶蛋糊。

街道

从城外回来，来到街道处的鱼贩那里。鱼贩身后有幅章鱼的图，拿起这幅图，用线团将摊

位上的章鱼(Octopus)绑起来。来到厕所处,把一壶牛奶蛋糊倒进便池里,再把章鱼放进去,鱼贩的身旁有鱼子酱(Caviar),把它与梅干混在一起。鱼贩吃后肚子发急,便到厕所去,被便池里的章鱼缠绕住。阿达拿走他的金皮带(Belt)。

魔法大学外的左方有小路可通到屋后,那里有几个垃圾桶。拿起其中一个,垃圾桶边有些肥料(Fertiliser),顺便拿走一包肥料。

皇宫

来到皇宫,还是给守卫看画,混进皇宫。将垃圾桶倒扣在小丑(Fool)的头上,趁他到浴室洗澡的时候,阿达也跟进去。将泡沫粉倒进浴缸里,不久浴缸内充满泡沫,将吊架上的帽子(Cap)收起来。帽子的四周镶有金色的铃铛,可能也是兄弟会的金色饰品吧。

街道

到街道玩具店内拿一个圣诞老人(Hogfather)的玩具,城门前的木箱内发现烟花(Fireworks)和烟花桶(Keg)。来到小胡同,先把圣诞老人玩具拿出,然后利用反弹地板弹到屋顶上,右边的烟囱(Chimney)是炼金术士家的。将圣诞老人的玩具塞进烟囱里,从屋顶上下来,进入炼金术士的家中。房间里烟雾弥漫,将烟花桶放进左边的壁炉(Fireplace)里,并且将线团的一端系在桶上,而另一端顺排水管拉到屋外。在屋外,用火柴点着引线(Fues),只听一声巨响,烟囱上头的清洁工被突如其来的爆炸炸了下来,魔箱飞过来将金刷子(Brush)接住。

仓库

回到火龙藏身的仓库,将金铲子、金钥匙、金牙齿、金皮带、小丑帽和金刷子交给火龙,让火龙回到自己的国度去。但此时火龙想要留在此地报复把它召来的人,这下连阿达也是复仇的对象之一,因为阿达假冒僧侣时参加过召唤火龙的仪式。还需另想法子把火龙赶走才行。

回到广场,南妮女巫正在卖地毯。向她买得地毯,并向她打听屠龙之法,但女巫要个吻才肯说。趁她做出接吻动作时,从她身上偷得一本制作牛奶蛋糊的食谱。拿着这本食谱,回到过去世界的图书馆。趁小偷还没有来得及偷到召龙的书前,将左上方书架上的召龙书拿下来,将两本书的封面对调,将假的召龙书放回去。小偷进来把假的召龙书偷跑了。等兄弟会举行召唤仪式后,没有唤出火龙,而是唤出满屋的牛奶蛋糊。

皇宫

阿达来到皇宫,向大家报告除掉火龙的好消息,并要求奖励。贵族根本不相信世上有火龙的事,这时火龙出现在贵族的后面。贵族便让阿达除掉火龙,自己惹的祸,自己解决嘛。要证明自己是个勇者(Hero),才能除掉火龙。要当勇者,必须找到 6 件物品。

街道

到小偷的藏身处,往门上一敲,拿到牛奶蛋糊。回到小胡同的炼金术家,向他打听消息,得知存放玉米的地方。接着交谈到他跑出去为止,然后阿达拿起桌上的照相机,来到马厩。检视货车后的保险杠(Bumper Bar)。左边的招牌被泥土弄脏了,看不清写的是什么。右边的招牌可看到新的地点——龙的保护区(Dragon Sanctuary)。

龙的保护区

龙的保护区位于旅馆的正下方,铁门没有上锁,轻轻一推就打开了。一直往里走,找到伦琴(Lady Ramking)小姐的住处,敲敲门,正打算向她询问一些事情,她说她正忙着喂宠物,

无暇理阿达。右方有条小路通到屋子后面，那里有伦琴小姐喂养的一些奇怪的动物。回到屋前，再敲一次门，等她来开门时，赶紧跑到屋后，拿起铁丝网上的蓝色的菊花(Rosette)、皮带(Leash)和铁钉(Nail)。

街道

回到酒店，留意酒保身后的那瓶绿色液体，点一杯这种绿色液体。喝完后发现里面有只小虫子，捡起杯里这只小虫子。回到广场找小贩迪波尔(Dibbler)，向他买一袋水蛭(Leech)。打开袋子，水蛭就会露出来。

皇宫

走到王宫门口，门口的守卫仍然不让阿达进去。将水蛭给一位守卫看看，又引发一场争执，趁机混入宫中。一直往里走，右方多了一间地牢。进入地牢，地牢里边有个老鼠洞，鼠洞里有只亮晶晶的眼睛(Eyes)，将小虫子使用在眼睛上，诱惑老鼠出来将它逮住。检查老鼠，发觉它是小魔星装扮的，将它放入炼金术士的照相机里。

黑森林

到黑森林南妮女巫的住处。先看一下女巫身旁的药剂，然后与她谈谈关于药剂的事，结果打听到一瓶诚实药剂(Truth Potion)，这瓶药剂可让人说实话，不过女巫要求用热吻来交换。阿达对女巫不感兴趣，只好吃下一见钟情的牛奶蛋糊，给女巫一个吻，得到桌上粉红色的诚实药剂。检视女巫地上的毛线(Wool)，顺着毛线在屋后头发现一只绵羊(Sheep)，将蓝色菊花放在绵羊身上，用照相机拍张相片。离开前，拿起地上的木槌(Mallet)。从小洞(Hatch)爬出去，离开黑森林。

街道

回到安卡摩波克镇的酒店。酒店里有根木梁(Beam)，拿起木槌将钉子钉在梁上，把刚冲洗好的绵羊相片贴在章鱼画框上头，将绵羊画挂在木梁上。和梁后那个吹牛的家伙(Braggart)交谈，他要有酒才会继续交谈下去。向酒保点两杯啤酒，将诚实药剂混在啤酒中，给那个家伙喝。那个家伙喝下后。向阿达透露了一些消息，因此得知神殿(Temple)的消息。

神殿

在赶往神殿的途中，经过乔治峡谷(Gorge)。有个僧侣挡在桥头不让阿达通过。用地毯解决了僧侣，进入神殿中，取走架子上的蒙眼布(Blindfold)，将皮带(Belt)绑在魔箱上，然后阿达绑上眼布遮住眼睛，让魔箱托着阿达抵达眼之石(Eye of Office)的位置。右方地上有堆沙子，用身上的金袋(Pouch)装满砂子，重量看看差不多，赶紧用砂袋和眼之石调换。这个眼之石应该是所谓的护身符。

森林(wood)

离开圣殿后，先到森林(不是黑森林)。森林内有个希望之泉，转动轱辘(Crank)，用水桶摇上水来，然后用空罐(Pot)装一壶泉水。装完水后，用改锥将轱辘卸下来。

皇宫

回到镇内旅馆的浴室。浴缸上有瓶香波，倒一点香波在那缸泉水里，来到皇宫。这次利用装水蛭的纸袋子(Paper Bag)让两个守卫争斗，趁机进入皇宫。到小丑洗澡的浴室里拿一把刷子，用刷子在盛满香波液的罐子里蘸一下，刷子上头即有香波液。回到马厩，用刷子清洗

马车保险杠左边被泥搞脏的牌子，发现一串字符"SORE-ASS"。

阴暗地带

回到阴暗地带，用梯子爬进小偷睡觉的茅舍。床上有个袋子。打开袋子后，得到一柄小刀(Knife)。赶到小胡同处，利用地板反弹到屋顶上，利用短刀将左方绑住梯子的绳子割断。不久，刺客(Assassin)也来到这里，由于梯子弄坏了，刺客从梯子上摔了下来。他想知道马车上的代号是什么，告知"SORE-ASS"。于是，驴子就被当犯人逮捕了，关在广场处的刑场上。阿达先到理发厅，拿起桌上的剪刀(Scissors)和预约簿(Appointment Book)，回到刑场，利用剪刀剪了一小段驴尾巴(Tail)，得到了像胡子一样的东西。离开前，拿到地摊(Stall)上的鸡蛋。小老鼠又被鸡蛋砸中。捡起地上的小蛇(Snake)。

皇宫

来到皇宫，宫殿前的守卫已经不见了。走到地牢，地牢的最右边有具骷髅(Skeleton)，拿起一根骨头(Bone)。

广场

到广场上的玩具店，做玩具的师傅身边有个熔胶锅(Glue-pot)，将骨头涂上一层熔胶。回到旅馆，右方有个水手和一只小狗，把骨头给小狗啃。看一下水手身上的纹身(Tattoo)，与他交谈，当他要喝牛奶时，向身后的老板(Innkeepper)要一杯牛奶，继续和水手交谈。问他如何才能得到纹身，不过他的宠物鹦鹉波丽(Polly)不见了，他没有鹦鹉就没有心思思考。阿达答应帮他找鹦鹉，他交给阿达一个口哨(Whistle)，这个口哨的声音可以吸引鹦鹉。

魔法大学

回到魔法大学内的厕所(Closet)，用火柴将左侧的油灯点亮，拿走架子上的淀粉(Starch)，将肥料喂小蛇，然后将淀粉倒在小蛇身上，做成一根蛇棒。用蛇棒到老魔法师普思那里将扫帚把换回来。然后将捕蝶网套在扫帚把上。离开餐厅，来到校长的房间。趁校长不在，将他的帽子拿走。

世界尽头

出了城外，往世界尽头的方向前进。利用口哨将鹦鹉引出来，然后用火柴点燃烟花，将引燃的烟花扔向鹦鹉，将鹦鹉炸到河里。用加长的捕蝶网将鹦鹉捞起来。拿到鹦鹉后，回到旅馆前找到水手，将鹦鹉交还给他，水手也向阿达要口哨，但口哨在抓鹦鹉时掉到世界底下了。除非阿达把口哨拿回到，否则，水手不会再理阿达了。

回到世界尽头，将前方叉子上头的提灯(Lantern)摘下来，阿达看了一下校长的魔法帽，发现帽中似乎有只兔子。将魔法帽则放在叉子上，像魔法师那样从中拿出一条条手帕。顺着手帕往下滑到世界底部，在乌龟的背上捡起口哨。回到旅馆前，把口哨交给水手，得知纹身可在理发店得到。

街道

来到精神病诊所，先与巨人交谈，离开诊所再进去。这时可坐在牛奶姑娘的旁边，与他交谈，顺便将预约簿拿给她签名。拿着牛奶姑娘签过名的预约簿到森林里找理发师。理发师看完后回到理发店。阿达再到理发店里找理发师，但阿达不愿纹身，理发师说广场上有个小孩(Starfish)是他的儿子，他那里有个自贴纹身。

到广场上找到小孩，可是小孩不肯把自贴纹身给阿达。到旁边的巷子里，用短刀将橡皮筋(Rubber Band)割断，然后将橡皮筋从魔箱里拿出来绑在自个身上。然后到胡同处，从屋顶上爬到高塔的最高层，将橡皮筋绑在旗杆的尖端(Tip)处，奋力一跳，得到小孩手上的自贴纹身。

魔法大学

回到魔法大学的图书馆，在右下方中间的书架上找到一本关于魔法的书。离开图书馆后，到厨房拿到抹刀(Spatula)。拿着抹刀到阴暗地带，对着墙上的壁画(Mural)使用抹刀，可刮下煤灰(Soot)。回到皇宫的地牢，将轱辘用在小鸡(Chucky)烧烤架(Rack)上，可拿到一把生锈的剑(Sword)。城门口的守卫说他的朋友铁匠小矮人(Drawf)会炼魔法剑。小矮人住在城外的矿坑(Mine)中，进到矿坑中找小矮人，不过那位铁匠说要喝接骨水酒(Elderberry Wine)后才肯帮忙。

酒店

来到酒店，向酒保询问有没有接骨木酒，酒保回答地下室的酒里有许多毛绒线的狐狸，所以他不敢一个人到地下室的酒窖里拿酒，得有人吓跑狐狸才行。回到旅馆的房间里，阿达似乎看到有人在门后。问门后是谁，回答是鬼怪(Bogeyman)，不过鬼怪似乎不肯出来，用改锥将整个门板卸下来后，继续和他交谈，阿达骗他有个地方有很多老鼠，让他去吓吓他们。鬼怪便跑到酒馆的地窖里吓老鼠去了。阿达来到酒馆，向酒保点一杯酒，收下杯子(Tankard)，然后下到地窖里，见到有只老鼠吓昏过去了。找到装接骨水酒的木桶，然后用酒杯将酒装满。离开。

矿坑

回到矿坑，将接骨水酒给铁匠，然后将生锈的剑给他，他把剑炼成魔法剑。离开矿坑后，镇上的居民都到广场上看热闹，原来是伦琴小姐被绑在大石上，他们说只有真正的勇者才能救她。阿达已经具有成为勇者的条件，便要上前救她，这时火龙出来阻挡。

广场

先回到广场，从伦琴那里拿到钥匙(钥匙形状很小，要仔细地在身上搜寻)，来到伦琴在龙的保护区的住处，从一旁的小路走到后门，用钥匙开启铁笼子，一直往里走。地上有溶胶(Molten Pile)会粘脚，用鼠标一直向右点，就可避开地上的溶胶。来到里面，拿起最里面的曼波龙(Manbo)。回到广场，将牛奶蛋糊朝火龙扔去，火龙对阿达手上的曼波龙一见钟情，两条龙产生爱意，双双飞往天空。安卡摩波镇又恢复往日的平静，阿达也成了真正的魔术师。

穿越死亡线

一、游戏简介

此游戏是世纪纵横公司推出的一个 Windows 游戏，支持 Windows 3.x 和 Windows 95。游戏采用第一人称，3D 模式，支持中英文全程语音。这是一个从制造恐惧的心境出发的冒险类游戏，时间地点选在中世纪的欧洲，主角被一个死亡魔镜带到一个充满鬼魂的古堡废墟，

烛光闪烁的阴森走道、随处可见的骷髅的画面，空旷的脚步声，悲凉雄壮的教堂圣歌般的人声扮唱声及突然出现的奇异怪叫的音效，更增强了游戏恐怖的气氛，同时还要面对一堆谜题。本游戏难度适中，可先玩起来，在卡住的时候再看本攻略不迟。

二、完全攻略

我在林德来那维遇到一位奄奄一息的村民，村民临死前交给我一面镜子，让我看着镜子走。镜子中出现一条道路，依靠镜子的指引，我穿过森林，来到一座城堡。这个城堡叫洛德维迪堡，因人们变得贪婪而让魔王攻占了城堡，使这个城堡一夜之间完全消失。此后有人去这个城堡寻宝藏，但都有去无回。

进古堡

推开城堡的大门，踏上城堡的阶梯，推不开关着的门，只好绕城堡走一走。走到一个又像窗子又像门的地方，遇上一位女士，突然雷声一响就又消失了。这个地方还是进不去城堡。只好又回到大门，当手碰到门框时，门竟自动上升。走进大门，门也随即自动关上了，好恐怖。

女巫

向前走了几步，通道两旁各有一扇上了锁的门。再往前，看到一个修道士模样的人从右向左走去，赶紧向前问路吧，却又见不着人影。找到个门，进去一看是个教堂。教堂中的人都不理我，在圣子圣母圣灵像下的人是个巫婆，与之交谈，得知以前进入古堡的人都没有再出过城堡。巫婆告诉我她是魔王的手下，要我加人他们。城堡中有许多书，只有她才能看得懂。再说下去，一语不合，老巫婆就要我离开。我向后走，走入一个大厅，大厅正中有个壁炉，里面放有木材，我用随身带的蜡烛点燃了木材，听到一阵宴会才有的嘈杂声，回过头一望，画中的人像正随音乐翩翩起舞。音乐声停，又是万籁俱寂，就像什么事也没有发生过一样。

我再往前走，进入一个像是厨房的房间，在桌旁坐下，发现一个羊皮卷，拿起一看，上面写着“EAT THIS”(吃了我吧)。吃掉羊皮卷，此时桌上出现一大堆餐具，这些餐具飞到空中转圈并向我袭来。抵挡了一阵，餐具终于停了下来，桌上出现一个戒指。拿起戒指戴在手上。从餐桌旁边的小门上楼。

楼上

楼上这个房间里到处是灰尘和蜘蛛网。我直接从我面前的门走进去，门里到处是尸体和刀枪，是很久以前发生的一场激烈战斗吧。左方有一幅会发光的图画，忍不住伸手去摸画中美女，画中美女竟动了起来，向我说话。原来她是城堡中的禁卫队长，在魔王攻下城堡时被魔王封印在画中，多年后终于遇到我能救她。她让我把手中的戒指拿近一点让她看，只见一道强光闪过，她就从画上走了下来。为感激我救她之情，她给了我另外一个戒指。这枚戒指据她讲能降伏妖魔，说完她就消失了。

再往里走是个空旷的房间，房间侧面有扇门，从这扇门走出去是教堂的 2 楼。从楼上往下看，会有一阵电闪雷鸣。对面有三圣像，拿手一摸，圣像后却是 3 个怪物的头像，赶紧退了回来。

五本书

穿过厨房来到书房，书架旁也有一扇打不开的门。书架上有 5 本书可拿下阅读。每本书都有一个书签，书签上所书的东西不知所云，想起巫婆能解书中真意，因此拿起书签去找巫

婆，不过1次只能拿1张，5本书要跑5趟。一听巫婆解说，才知我刚刚救下的美女是城堡中最伟大的剑客，因不服从魔王才被封在画中，而我是由3位贤者指引才到达城堡中。有1本书提到要得到一把刻有狮头的钥匙才能打开通往天堂之门，而且要将钟声传遍整个城堡，让声音传人死者的心灵深处，才会出现圣灵的光芒。有1张书签经巫婆的施法，在水晶球上出现3个骷髅头，在3个骷髅头排列成一定形状后会出现一个通道，但不知通向何处，记住这种排列方式将来会用得上的。根据狮头钥匙出现的场景应该在2楼，我来到2楼那间空旷的房间，从左边角落转向封住的窗户，面前出现飞舞的烛台，我赶快点燃烛台上的蜡烛，这时封住的窗户打开了，在窗台上找到了狮头钥匙。

喷水池

回到城堡人口处的房间，用这把钥匙打开其中一扇门，往上走到2楼，楼上有个喷水池，房间中的另一扇门却打不开。我坐在喷泉边扶了一下喷水池中的狮子嘴，水不再喷了，依法把另2股水也停了下来，整个石狮子就沉到水池之中。到池边一看，一个圆形物体上外围分布有6个按钮，中间还有一个。同时按下绘有3名贤者所持盾牌上的家族徽章图案的按钮，中间的圆形按钮就自动往下降，并听到一声门锁打开的声音。走进门可再上一层楼。

锅

上楼后，房间中央摆了一张大桌子，上面有很多东西和一口锅。按书签上的提示从桌上的东西中选角、番薯和有蒂的梨放进锅中，门就打开了，由此上3楼。

牌

3楼中间是张大床，上面有6张纸牌，旁边还有一个首饰盒。翻开背面是恶魔的牌，可打开门，翻开三圣像的牌，首饰盒中出现一把钥匙。拿着钥匙，上楼看到一座大钟，按书签所讲将钟敲13下，再将蜡烛放在钟旁，这时出现一道很强的光芒。将钟上的一个十字架放在窗子上那个与此相应的十字架空格，整个窗格就消失了，只出现一个骷髅头。拿起这个骷髅头又出现一道光芒。

地下室

下到一楼，用钥匙打开另外一道门，屋里有个楼梯通往地下，楼梯上散布白骨和蜘蛛网。在地下室有6个房间。有一间有一幅天使画像，走近后却是骷髅头。另有一间有一面大锣，敲响大锣会有人出来与你打斗。有一间门口有一支蜡烛燃着，找到另一支蜡烛点燃后，在其中一间找到一个骷髅头。从一个可再下一层的楼梯往下走，走进第一道门，是个行刑室，有一个倒吊在半空中的人告诉我曾看到一个骷髅头。出了这个房间，有个地方有个吊环，走过去一拉，地面上出现一个大洞，我顺着这个洞掉了进去。这里有个酒吧模样的地方，与卖酒的交谈，他让我去找一个女巫的头并与之说话。往上爬了一层，这一层也有许多房间，把这些房间门口的蜡烛点燃后，找到其中一间牢房。牢房内有个骷髅头，但门用密码锁锁住了，按照刚才在墙上看到别人在墙上乱涂乱画的一些字，按“XIBN”调出密码打开密码锁。进入牢房顺利地拿到了第3个骷髅头。在另一个只点了一支蜡烛的房间里，真的看到了女巫头，这个女巫头告诉我还需再找到一把钥匙，而这把钥匙可能被秘书给拿走了。秘书在一个有大壁炉的房间里，背对着我，我拍了她一下才回过头来，和我交谈几句，在多种选择中有一种使她不高兴地走了，把我留在房中，结果在壁炉下找到要找的钥匙。

斗魔王

在地下二层有吊环的地方，正对走道的墙上，有一个凹下去的砖块，走过去用力一按将石壁打开。跨过石壁，又是一个吊环，一拉吊环又掉下去了。环顾四周，有一面墙上有3个洞，形状为骷髅形，按照在女巫的水晶球中看到的排列方式把这3个骷髅头放在洞中。整个石墙就陷下去了，面前出现一个通道。往前走遇到一只猪向我要钥匙，可用戒指将他赶走。通道尽头是一扇门，用最后这把钥匙打开了门，门里是魔王，我拔下上有发光的的骷髅头的剑与魔王打了起来，最后刺中魔王的眼睛，这时整个房间开始坍塌。世界终于在我努力下又得到了和平。

三、游戏心得

1. 本游戏的中文版译得有些摸不着头脑，如果能够直接玩英文版的可能意思会清楚一些。

2. 绿色的书包里有地图可以时常翻阅，搞清自己的位置。

3. 经常存盘是有好处的。

创世纪Ⅷ之异域

Ulyima 8：Pagan

一、游戏简介

这是由 Origin 公司推出的《创世纪》系列中的一集。这个系列的游戏可以说是游戏界历史悠久的经典角色扮演类游戏，至今已有10多种作品。在八代中，主角阿维塔(Avatar)相对孤立无援，几乎是靠自身的力量与邪恶的守护者进行较量。

二、完全攻略

天地一片黑暗，耳边响起死对头守护者的声音："可恶的阿维塔(Avatar)，你坏了我不少事，现在我要让你去帕干(Pagan)的地方，那里可没有人听过阿维塔的名字。"我掉入无尽的漩涡。

米思兰(Mythran)交代的任务

从昏睡中醒来，身边是渔夫德冯(Devon)，从他那里得知许多有关帕干的情况。德冯建议我赶紧到城门口去，或许可以看到多兰(Toran)被砍头的场面。往西走前往城门，在桥旁的桶里拿到一把匕首。看完杀头，老老实实地回答守卫的问题，日喜安(Rhian)又向前走，向十字路口的守卫询问自己的位置，他会用戟指出方向，找几个人交谈一下，顺便向一些人借点东西用，在大厅和管家沙尔基(Salkid)与统治者摩爹(Mordea)谈谈，但她很傲慢。倒是旁边的阿兰米纳(Aramina)要我在 BloodWatch 时到城东的家里再谈。到大厅2楼有个传送点，走到附近启动它，东南方守卫室的桶子里有个钥匙环，可以将钥匙串成一串，减少负重，从东北方的出口出城到有钱人家的东区图书馆中找本提克(Bentic)，询问离开帕干的方法，他建议我去找米思兰。回到城中，从正北方的出口出城，往西北走遇到山壁，沿着山壁往北走

(9963,19899,8,7)就能找到往高原(Plateau)的山洞口。先练习跳踏板过水，走到小废墟，扳不动拉杆，通过西边的绳桥，扳动前面没有骷髅的扳手，就能打开两扇大门，沿途要消灭不断冒出的僵尸。

出洞口后要小心，不要到红色的蘑菇，否则会被它炸伤。先往西北边的洞穴，进洞后贴着右边的石壁快跑前进，必要时用跳跃躲过炮弹。解决骷髅兵后，在下方的箱子里找到力之锤。再回到空地中的米思兰小屋，入屋后，一路冲到底，可见到米思兰，强调我想回家的决心，米思兰问我是否见过通灵者(Necromacer)。这里要回答没有，他要我回去城东找维维多斯(Vividos)，临走前还给一瓶药水和一个回传物(Recall Item)，使用它可以传送到任何一个曾经启动过的传送点。楼下有一把 Get Korghines Fang，顺手拿走(可把钱暂时放在箱子里，以减轻负重)。

用回传物传回腾纳布拉(Tenebra)，在城东墓园里找到维维多斯，和他谈有关通灵术，并要求加入，他说因为罗希安(Lothian)生了重病，无法传授，而且用以传送灵魂的仪式用匕首(Ceremonial Dagger)被摩爹夺走了。答应为他找到匕首后，便回去找阿兰米纳。向城东出发，找到阿兰米纳的家(16720,16488,48,41)，却发现大门紧闭，原来是时间不对，想到身上有几颗捡来的宝石，先找日喜安换点钱花。和日喜安谈到他的儿子多温(torwin)已经失踪很久，失去丈夫后，就算是见到儿子一面也很满足了。我答应如果在旅途中见到多温，会转告他母亲的思念。看看时间差不多，便去赴与阿兰米纳的约会。原来阿兰米纳暗恋的是德冯，趁机询问匕首的事，并保证不惹麻烦。拿到钥匙后，到大殿中骷髅头垫子底下找到另一把钥匙，打开摩爹的房间再用阿兰米纳的钥匙打开北边的储藏室和宝箱，拿到匕首后赶回维维多斯那里，把匕首交给他，没想到他在仪式中用匕首将罗希亚给杀了。和维维多斯谈话后，希望能成为他的学徒，先为他到城东找到刽子手的头巾(11514,12802,8,5)两种药材后，先确定背包中还有空间可以装东西，再回去和维维多斯谈话，可以得到一把配制降灵术的看管人之钥(Key of the caretaker)。只要把适量而正确的药材放在袋中，再使用钥匙在袋中就可以配出一种降灵术。看完 2 楼所有的书，拿走能拿到的所有药材，维维多斯要我去寻找山岳之王利索思(Lithos)，顺便问一下是否答应让我成为一名降灵师的学徒。走之前先去看望一下德冯。

德冯和摩爹的权位之争

刚要进城就被警卫拦下盘查，问我和德冯及本提克有没有关系，询问后才知德冯被捕，而本提克已经身首异处。赶往大殿的地牢中探望德冯，答应帮他查清事实。先找管家沙基询问，他却支支吾吾，到他城东的豪华住宅找找看有没有线索。在书房书柜边的痰盂下找到一把钥匙，然后在卧房桌子的抹布下又找到一把，先扳动卧房墙上的扳手，再用钥匙打开卧房对面的房间和宝箱，得到不少卷轴和 300 元。回头搜索书房的资料，在抽屉里找到一份黑名单，提到好像有个秘密藏于地牢中一个没有门的房间里。用回传物传回米斯兰处买开启密门的卷轴，顺便学些新法术，整理背包。传回大殿后，在地牢中找到房间，使用从米斯兰买来的秘门卷轴，翻阅本提克的研究成果，德冯和摩爹竟然是兄妹，而德冯才是正统的接班人。正想出去宣布这项惊人的消息，这时警卫已经来到，将我以盗窃的罪名加以逮捕。被押到刑场后，正好遇到德冯的行刑仪式。摩爹想借机除掉我，只好公布事实真象，四周的人都已了解事实，

却被摩爹一一击倒。连我也被打昏过去。更没有想到德冯此时发出潜力，一记闪电把摩爹打入海中，只留下几句话就离开了。想起维维多斯的交代，先到米斯兰那里学一些新法术，顺便把钱放到箱子里，以减轻负重，便赶紧向陵墓前进。

地下陵墓和山岳之王的大厅，先配好一份裂地术和几份死者说话术，到维维多斯住处后方靠山边的小屋中用裂地术打开石墙，进入上层的地下陵墓，沿途打败僵尸、鬼魂，躲过熔岩和陷阱，通过栅栏后往东方移动，如果听到有岩浆滚动的声音，就要尽量靠着墙边走。找到墙上写着"To Fate do you travel"的建筑后，先往东再往南可到一间墙上有个红点的建筑物，再往里可找到一个没有屋顶，里面有僵尸和一个珠宝盒的建筑。走近时，僵尸会复活，爬进墙打倒僵尸后，取走盒内的魔法防具和钱，回头开门进人，就进入通灵者的世界。每找到一个通灵者，对他用死者说话术，就可以学到一种通灵术，最好能预先就配好几份，沿途的骷髅身上会有一些药材。往北再往西可找到第1位通灵者(24422,29474,0,62)，学到死亡面具术，而后路障会自动消失。翻过土墙往北走，使用死亡面具术通过3个迪蒙(Deamons)的守卫，从第2位通灵者(29225,1995,56,62)学到岩石血肉术，走到北方尽头施展岩石血肉术，避免被闪电击死。往西走到通道底，见到第3位通灵者(20757,23301,0,62)，学会召唤死者术，并由他将我传送至另一个通道。先用召唤术解决东边的敌人，跳过断崖向第4位通灵者(4331,2763,112,62)学祈求和平术，这种法术是对付怪物的最好法术。传送到下一地点，往北走可看到一栋房子，带走附近所有的药材，走进房子就会被传送到另一个地点，这时候往南狂奔，以避免被岩浆击中。看到一个平台，拿走平台上的物品，转向西北，走到尽头，往东边跳会被送到另一个地点。往西北方前进可找到第5个通灵者(18963,12619,0,62)学习抗拒死亡术，再被传送后往西北方向走，到岔路口使用抗拒死亡术，往东北方向冲，在一栋建筑物中可见到第六位通灵者，学会创造石人术，在通过旁边的大门回到上层陵墓时，会有鬼魂阻挠，用祈救和平术解决它。接下来因为要跳下3层楼，最好先补补血。先往西南再往东南，会找到一扇门，进入第2层陵墓。在这层中共有3个出口，分别通往凯萨湖、山岳之王的大厅及银岩岛3个地方。

往西南方走到底，可以看到一个拉杆，用它可打开西边的栅栏，绕过后打开西南方的门进入石头湾。靠北面的墙边共有3个出口，最北边就是和第2层陵墓连接，中间的大门是通往山岳之王的大厅，最南边的小门是通往拿取地之心的通道。找开中间的门进入山岳之王的大厅。

往北跳过一个断崖后，找到一处废墟，绕进废墟内启动拉杆，再回到最初的岔路往西通过一座桥为到会升降的浮板，跳过后往北走是力场区。在两根石柱间移动会出现蓝色的力墙，可以丢蘑菇来测试，喝紫药水可不降低不小心受到的伤害。通过后，在北边可看到一个宝箱，拿走钥匙和保护宝石，往回走就不怕力场的伤害。往西走到一道门，打开后往西走，会看到一堆红色的蘑菇。往东南方来到水边，跳过去在骷髅身上找到一把钥匙，再回头往北，跳过踏脚石到对岸(也可以绕西边沿水边跳过去)。往北是一条长廊，在西边墙上有两个不太明显的小通道。在两个通道中间往东走可以回到力场区。往北直走可看到一个地标，这里会传送到大厅起点附近。沿着较北边的小通道往西走，通过一道门后，会有一些移动式的浮板，小心跳过后走到启动传送点后，再回头往北直走，就可见到利索思(1826,1822,0,31)。和他对答

后，接受他的指示，回去找维维多斯。在这通道中间位置也有一个像F的地标，这里会传送到起点。

传回滕纳布拉后，先清理身上的物品，确定有空间后，再和维维多斯交谈。正确回答他的问题后，到门外西边找到围满蜡烛的罗希安的尸体，用鼠标在尸体上点两下，可看到罗希安被利索思带走了。再回去和维维多斯交谈，可得到一把子孙之钥(key of the scion)，据称与一个消失的西兰族(Zealans)有关，也和地之心(Heart of Earth)有关，维维多斯要我做一趟朝圣之旅，我同意了。回到石头湾，打开最南方的小门，进门后往西走，可找到大废墟。使用创造石人术，在里面的尘土上，命令它打开大门。走到靠近墓地方使用裂地术，就能取得地之心。往北走没有什么利益，整顿一下装备，用回传物传回米思兰的住处，学习新的法术，并取走他墙上那块三合一的盾牌向西兰族出发。

西兰族的秘密

在地下陵墓中间找一个门口挂着"Towards fate do you travel"牌子的小房间，用子孙之钥打开进入。在途中的尸体找到一本记载西兰族和盾牌的历史，沿着通道往前走有个围着栅栏的宝箱，先移开附近的蜡烛，再拉动拉杆，使栅栏掉落，在箱子里面找到一把钥匙。往北打开门后沿右边的山壁走，可见到一个有陷阱的宝箱，取走里面的骷髅头(The Skull of Quaes)。回头往北走进栅栏迷宫。出迷宫后往西倒数第2个弯道中有个墓碑，旁边有个一袋药材，配成裂地术使用。跳入洞中往南走，可看到一块盾牌，但是拿不到(如果没有从米思兰那里拿到，则需绕路去取)。进门后往东可看到一片木墙。前面左一右中一左右一中右一左中一右左一右中一左中》旋置，就会出现一道楼梯。上楼梯后使用岩石血肉术，通过那两道奇怪的光线力墙。往北开门后来到大厅，这里有3尊雕像，先在旁边的骷髅下找到一把钥匙，把盾牌放在中间，和它们说话。先检查包中是否有祈求和平术，到后面房间击散枯马斯哥(Khumash－Gor)的灵魂，找到一把枯马斯哥的Scimitar，这种武器用来砍不死的怪物挺好用的。还有一个黑石做的尖石塔尖(Obelisk tip)。收拾好后出来与3个雕像说话，了解自己到这里来的使命和任务，并按他们的话准备水元素和风元素。回到上层陵墓，找到一个墙上有红圈的建筑物，把骷髅头放进去，一阵天摇地动后出现一个大洞。走进去后启动传送点后回到米思兰身边看着看有没有法术好学。准备妥当后向风元素区进军。

风元素区

从第2层陵墓进入石头湾的半途中往东南，可找到一个蓝石墙上有红砖条状的门，打开进入银岩岛(Argentrock Isle)，过桥后先找扎维尔(Xavier)回答他的问题。再到西北边风之神的平台上练练定身法，只要在一定时间内不被风吹下来就算通过；回去找扎维尔，他告诉我在图书馆里找斯特罗思(Stellos)学神通术。拿到钥匙到厨房边的地下室找银石块(Silver Ore)，找齐8块后记得多带一块做备份。在东方有个无门的暗红房子，用秘门卷轴打开，取走可增加5点防范力的魔法剑。用回传物回到西滕纳布拉找工匠柯利克(Korick)造魔法引物。打好8块以后回到银岩岛，把引物放在图书馆中的圣墙上，就能注入魔法。收好魔法引物，到图书馆看看书，碰到多温和塞路斯(Cyrrus)两人。先找斯特罗思进行第3个测验，到地下室西方用风之补法术把受伤的多拉克斯(Torax)传送过来医好他，再回去找斯特罗思时，发现扎维尔治疗术的魔法引物不见了。到图书馆找到塞路斯，对他使用实话术得知多温正在风之

岬进行某种实验。赶到风之岬见到多温，他就是日喜安失踪很久的儿子，原来他在偷偷学习法术，想拯救父亲的灵魂。最后，他不听我解释，反身跳入深渊自杀。拾起扎维尔的东西和多温的戒指，斯特罗思让我去找斯特拉多思(Stratos)拿最后一项魔法引物。回到风之岬，站在两根石柱之间，尽全力往西南方一跳，好不容易跳到北方最大的一块浮石(10734，17325，203，37)，斯特拉多思用风送我到空中，和其谈话后了解风之息(Breath of Wind)是帕干地区所有医者的法力来源。结束谈话后收好风之息，整理行装，前往水元素区。

水元素区

回到第2陵墓中往东，在还不到进银岩岛的入口之前就往东南走，过一个狭窄的通道后，在南方可找到往凯萨湖(Carthax Lake)的路，先往西绕过干涸的湖底，再往南走，跳过几道断墙，在西南方找到一块惟一有水的地方(20302，14362，10，16)，走到白色的桥上能看到海多斯(Hydros)，了解他的状况后，答应救他。跳过断桥后往西走，找到一个洞穴，出洞穴后往北走，可看到一块墓碑，使用裂地术放水源，再回到海多斯处，他告诉我他要报复，首先是德冯。发现德冯已经失去法力，而他正为不断的暴风雨而担心，答应想办法停止暴风雨，并寻找巫师来协助。顺便到城东把多温的遗物还给伤心的母亲日喜安，并且回去找米思兰学些新法术。

火元素区

从第2层陵墓中凯萨湖的入口往北，过一个狭小通道往东走，就可以找到进入恶魔峭壁(Daemon's Crag)的入口(27296，18592，48，49)，才出洞口就有一股热气袭来，站在橙色熔岩边和比任(Beren)说话，他说有本事的人才可进入恶魔峭壁。使用风之翼的凌波微步(Air Walk)用力一跳。离开岩洞后先找个人谈谈，巴纳(Bane)和瓦迪恩(Vardion)正在争夺首席助理的位置；答应他们的所有要求，取得两人的真名后，告诉瓦迪恩(也可以告诉巴纳)，没多久就听到巴纳惨死在魔怪手下的惨叫。此时玛尔茨(Malchir)出现，因为缺了人手很是生气。为了完成他的实验，玛尔茨让我当学徒。瓦迪恩为了报答我提供情报，也尽量教导我学法术，并给我图书馆的钥匙。到村中的图书馆看书，并做下笔记。学会后回去找成为首席助理的瓦迪纳(Vardina)测验。测验的内容是当场配出耐热术(Endure Heat)、火焰弹(Flame Bolt)和传送术(Flash)。按照书上的笔记，准备好法术所用的药材，有一两个黑曜石(Obsidian)、3份火山灰(Ash)、2份生铁(Iron)、2个浮石(Pumice)，几支蜡烛和1根手杖(rod)、2根魔杖(Wand)。然后进行测验。在地上五芒星中一一配出3种法术。通过后成为火系法师，并要求进入黑曜石城堡(Obsidian fortess)参加祭典。

多配置几个有关火的防御法术，以及红蜡烛和点火术(Ignite)后，走过一座熔岩河的桥，进入城堡。玛尔茨已经在那里，他开始他的测验，一抬手召来两只魔怪后就消失了。战胜魔怪，在下一层遇见魔怪阿加甸(Arcadion)，它就是黑剑上的恶魔。阿加甸要我先去找到4个蓝色的魔法符石(Symbol)。听完阿加甸给的信息后，利用他附近的材料配出一些必要的法术，如灭火术(Extinguish)、点火术、火焰盔甲术(Armor of Flames)、爆炸术(Explosion)及召唤与遣回恶魔术(Summon and Banish Daemon)。按阿加甸的指示踏上废墟的平台，传送到秘密通道中。

在通道中先向北再向东，见到一个版子写的“Flam Por”。拿出飞遁术的法杖备用。这里

是一片陷阱，用飞遁术躲过陷阱，沿着路向北，捡到火焰剑。用遣回恶魔术解决附近的一个恶魔，向北打败独眼怪，得到第一个魔法符石。

接着走东南方向，入口处的提示是"Vas Sanct Flam"。使用火焰盔甲术挡住所有火系的攻击。来到一块空地，找到魔法盾，在此南方不远处得到第2个符石。

选择南方的路，路标的提示是："An Flam"。通过石桥向南。尽头是由5道火焰保护着的五芒星，用灭火术熄灭火焰，得到第3个符石和魔法头盔。

选择往西边的路，在西南方附近误入一个小房间，里面的巫师展开攻击，打败他后，在他的藏书中得到火系终极法术毁灭术(Conflagration)的配制法。进入最后西边的路，入口提示是"Sanct Flam"。这条路上有很多石柱，沿路走到西南端，用耐热术通过熔岩，在西南边取得第四个蓝色符石和魔法铠甲。如果将巫术灌入这4个符石中，就可以无限使用。

回到通道中间传回阿加甸的身边，他告诉我再用传送点就能找到玛尔茨。此时先准备和配置一份点燃术，并拿着红蜡烛进入传送点。见到老法师玛尔茨，接受最后的考验。他要我用火焰弹、爆炸术和召唤恶魔术攻击他。他念起咒语，用火焰盔甲术挡住了我的攻击。并试过召唤恶魔术。玛尔茨很满意，和我回到平地的五芒星祭坛，准备召唤火神派罗思(Pyros)。召唤出派罗思，要他给出所有火的力量。整个祭典就像是对火神挑战。派罗斯发现我是整个环圈的弱点，一下就把我击倒了。没想到玛尔茨拿出黑火舌(The tongue of fire)，将派罗思逼回地底，原来所有元素之神的神力都会被黑石所打造的物件所影响。

玛尔茨将学生们一一遣散。我找比任谈谈黑火舌，决定找玛尔茨问几个问题。沿黑石森林原来的路找到玛尔茨，结果他要置我于死地，为了活命，与他争斗起来。虽然他有许多火魔法的防御术，最后还是战胜他。拿走他身上的黑火舌，从他身上的找到的书上写有黑火舌的用法和来历。它可以吸取火神的力量，难怪派罗思会害怕。在玛尔茨的宝箱中，找到另一本书，上面写有时空神殿的事情，并说明其他黑石器的下落。再配置一些防御法术(尤其是飞遁术、耐热术和火焰盔甲术)以后，离开去找米思兰。

以太(Ether)的天空之域

向米思兰询问有关黑石门的讯息后，知道还缺少风之息(Breath of the Wind)和海之泪(Tear of Seas)。回到银岩岛，跳到上次与风之神见面的地方，使用显明术和风之仆术把位于右上方的风之息拿到手。回到滕纳布拉找到德冯，德冯说以前捕鱼时曾捞起过这样的东西，并给我钥匙。让我到书房中的宝箱中去取。在王宫西南角的书房中，用钥匙打开宝箱，找到海之泪。备齐了所有的物品、材料和法术(包括5个黑石物品，必备的魔法材料、魔法引物等)，向米思兰用250个币买下时空旅行术(Etherial Travel)的卷轴。使用它进入时空神殿。

时空神殿是四大元素之神本体的所在。按照米思兰的说法，需要收服元素之神。而智者殿堂的三大守护神说，要得到四大元素之力，才能引发我体内以太元素的潜能。地上有个大五角星图案。往四个方向去分别通往四个元素的领域。

往东边去是土元素的圣殿，使用耐热术通过一片挡路的熔岩，向西来到一个由多个鬼魂把守的浮板狭道。转西南，用飞遁术通过山谷。最后见到了利索思，他召唤出一些土元素巨人攻击我，我拿出地之心对他一指，土元素巨人解体了，利索思的神力也被地之心所收服，同时我也被传回五芒星的位置。这时候地之心会变成充电状闪闪发光。

往北边是水元素的圣殿，利用水面的浮石，跳跃前进。转过南就可以找一段白色的桥，见到水神海罗斯。拿起海之泪一摇，将水神收服到海之泪中，一道闪电我被传回神殿，耳中还可以听到海罗斯的咒骂声。

往西是火元素的圣殿，向北走有个十芒星。转向东边，通过直角交叉的断桥，再向中北，找到一个由好几个恶魔看守的箱子，打败恶魔，拿到里面的10个白球。回到十芒星位置，将10个白球放在10个角上，熔岩河中多出10个浮板。利用浮板过了熔岩河。往北走到底，见到派罗思。趁着派罗思身边的魔怪还没有攻击我前，拿起黑火舌一晃，收服派罗斯的力量，我又被传送回原起点。

最后往南，这里是风的圣殿，一连串的浮石连成一片，可别贪心那些魔法物品，否则掉下去就完了。最后见到斯特拉多思，用风之息打败风神。

终于把所有的东西准备齐了，走到五芒星的位置，照着神殿之书的说明，先把风之息放在9点钟的位置，再把火之舌放在11点钟的位置，海之泪放在1点钟位置，地之心放在3点钟位置，最后把尖石塔尖放在6点钟位置。用鼠标在尖石塔敲两下，一阵闪电之后，黑月之门缓缓升起，我毫不犹豫地走了进去。

黑月之门

这时我已经成为以太之神，拥有与其他元素之神相同的能力。进入这个门后我就可以离开了，眼前一片白云。沿着通道往前走，突然一阵巨响，回帕干的门已经关上。我身着圣者之服站在山巅上，回头一看，竟然是守护者。

三、游戏心得

秘技：

在游戏软件中GAMEDAT的子目录中，编辑文件AVATAR.DAT，修改SECT 0000的DISP 0042至0043，将00 00改为01 01，再进入游戏，按Ctrl+F1会显示秘技说明，其中常用的有：

Shift+F1：选一个怪物来打；

Shift+F2：满地武器供选用；

Shift+F3：出现炸弹；

Shift+F4：无敌；

Shift+F5：满地防具供选用；

F7：改变阿维塔的属性。

在游戏中按F键，会发现世界其实是由无数长方形组成的，它们除外观不同外，本质是一样的。游戏中小件物品可用鼠标左键点住拖动。加入秘技后，原来必须靠近物体才能拖动的限制取消了，现在只要在屏幕内都可拖到阿维塔身边来，也可把阿维塔拖过去，用这个方法，可将难对付的敌人拖到旁连接深渊中、高台上或身后去，可让阿维塔越过比较难过的障碍，遇到锁住的门，可把门板卸下来。

用鼠标左键按圣者会出现总选单，包括：

BLOW UP!：自爆；

CALL GUARDS：叫士兵杀掉自己；

DEMO：直接跳到游戏的几个事件的发生地去；

END GAME：取得完成游戏的物品；

INFORMATION：显示当前坐标；

KEY：取得相应的钥匙；

KILL ME：立刻导致任何指定的生命体死亡，但有些不死的怪物还是不死；

SPELL BOOK：可直接使用游戏中所能学到的各种法术，而且不需要施法术所需的药材和引药，也不消耗魔法点数，但在火神村中接受考验时，不能用此秘技代替；

TIME：显示当前时间和总时间。

地心奇遇记

Torin's Passage

一、游戏简介

又译《陶林的密道》。是一款由 Sierra 推出的角色扮演类游戏。游戏容量 400MB。640×480×256 色的分辨率。动人的音乐，卡通片的美丽画面是一个传统的童话般的故事。

很久很久以前，在一个美丽的国家，年轻的国王夫妇刚添了一个可爱的王子。但是，在一个雷雨交加的夜晚，邪恶的巫师培康(Pecand)为了篡夺王位而杀害了国王和王后，还是婴儿的王子多林(Torin)在侍女莉圣西亚(Licentia)的保护下逃离了险境。多林从小就被寄养在一个平民之家，20 年后长大成人。他和养父母过着无忧无虑的田园生活。这天，一阵狂风把他的养父、养母卷人地下，一个过路的行脚僧侣告诉他说，只有地下世界的莉圣西亚才有这种超能力。多林不知道这个行脚僧就是培康所化妆的。为了救回父母，他登上了冒险的旅程。

二、完全攻略

1. 地上世界(The Lands Above)

在从小居住过的小屋前，取下竹竿上的绳子和树桩上的斧子。再走进小木屋。在父亲的座位旁的小桌上，找到了父亲曾用过的烟草袋，并在母亲心爱的座椅旁的针线篮中抓到了一条小虫。

离开小木屋，走上旅程。从路旁摘一串葡萄，钻进树丛中，请小虫帮忙找一片大树叶。朝前走，遇到蜗牛斯林(Slim)和史林姆(Slime)，与他们交谈，他们想到处旅行。拿出树叶，让他们爬上去。来到城堡边的护城河边，将斯林和史林姆放进水中，满足了他们要到处旅行的愿望。它们会回赠一滩河泥。走到满是鼻涕虫的大树下，把河泥放在地上，让小狗布格尔(Boogle)变成一个盒子的形状，支在河泥上，然后躲在一边，趁鼻涕虫下来吃河泥的时候，抓住几条鼻涕虫。

过了小河，往上边的小路走，爬上大树顶端，把绳子一端拴在自己的脚上，另一端拴在树枝上，往下跳，抓到了一块苔藓。用绳子将自己悠起来，终于够到了对面的那棵树枝。回到大路上，继续向前走，随手在路旁捡起一根树根，向前看，来到一座造型别致的圆形小屋前。这

就是地下世界的入口，可是大门却紧锁着，陶林照着门边告示牌上所说的用斧子砍下一段屋前的蓝水晶，响声惊动了屋里的卫兵。上前说明来意，还是无法进去。陶林情急之中慌称自己是前来换班的，那小老头一听换班人来了便让多林走进去。谁知这里竟有为前任准备一顿大餐的习俗，这可苦了陶林。小老头首先要了份草莓汁，陶林费了九牛二虎之力才在路边的树丛中找到了草莓。小老头喝了草莓汁后又点了一道泥炒蚰蜒。陶林很快就在一棵大树下发现了一群蚰蜒，但每当陶林一接近它们，它们就逃得无影无踪了。正当陶林一筹莫展之际，湖中大树上的蜗牛兄弟说它们有办法捉到蚰蜒，但条件是要陶林替它们找一片最大的树叶，以助它们参加护城河奥林匹克大赛。陶林顺着两根树藤，陶林爬上了大树，利用先前捉住的小虫很轻松地找到了最大的那片树叶。蜗牛兄弟得到这树叶后，告诉陶林蚰蜒最爱吃护城河底的淤泥，而它们正要去那儿参加大赛可以顺便帮陶林去找。但要按照蜗牛的速度，何时才能到达护城河。于是陶林亲自用树叶载着它们赶往护城河，并把它们放入河中。等了许久，蜗牛没等来，却等来一只八爪鱼的触手，甩了陶林一脸泥。得到淤泥后，把淤泥放在树下，果然引来了蚰蜒，但淤泥仍然奈何它们不得。于是陶林让布基变成一个盒子，做成一个最原始的捕捉器。这下狡猾的蚰蜒才中了圈套。接下来该找配料了，这配料是沼泥。又一阵好找，发现了一块沼泽地，它的两边各有一棵大树，陶林爬上了最高一根树枝，把绳子一头绑在树枝上，一头拴在脚上。然后那么一跃……虽然抓到了一把泥，但身上的包却不慎落入沼泽，自己也被吊在了半空中，上下不得。上下既然不行，那往左右吧，陶林尽量摆动身体（鼠标往右方连击）并顺势抓住了右边的一根树枝。布基跳了下去，从沼泽中取回了背包。原来这家伙竟能站在沼泽上。

陶林兴匆匆赶回去，要把沼泥和蚰蜒一起交给小老头，哪知他不要半成品，只好替他做熟了。可是饱餐之后还要方形树根当点心，陶林还是为他砍来了那树根。这次美餐之后没再提什么要求，守卫推开框子，露出一扇 暗门，穿过暗门，是间秘室。

小老头取出 5 块水晶，让陶林从中选择一个来启动机关。陶林随便选了一个，把它插入秘室里的控制器。经过尝试，陶林发现只要将水晶先后插入蓝、白、红 3 处，就能让中央的柱子全收起来。此时，边上也升起了一个"高脚杯"，里面盛满了魔粉。陶林用空烟袋装了一些，并把魔粉撒向水晶镜，只听"嗖"的一声，陶林被吸了进去，来到下一个世界。

2. 艾斯卡帕(Escarpa)

等回过神来，陶林发现自己落在一棵大树上。不小心从上面摔了下来，幸亏空中一顿猛抓，攀住了块瓷砖。结果命是保住了，却摔得也不轻。陶林爬起来，捡起了那块刚才救命的瓷砖。他抬头一望，上面还有一块瓷砖，也顺便拿走。

左边有户人家，陶林前往拜访。里面就象在演肥皂剧，引来了场外观众的阵阵笑声。向下来到小溪边，有个洗衣女正埋头洗衣服，陶林偷偷地取走了一边衣架上的夹子。从小溪旁的山洞穿过去，陶林过了桥，见到了国王夫妇。交谈后得知这里叫艾斯卡帕，而陶林见到的就是统治这里的路普特国王。陶林问国王何处可以找到莉圣西亚，国王说还到下面的世界去找。陶林发现天花板上的七彩水晶少了一根蓝色的，就慷慨地把自己的一根补了上去。国王夫妇很高兴，拜托陶林寻找公主玲娜(Leenah)，并交给了陶林一根镶有国王夫妇相片的项链作为信物。同时给了陶林一封舞会请柬，让他交给比特娜(Bitternut)太太。出门时，陶林顺手

取走了桌上的肉。陶林把请柬交给了比特娜太太。她兴奋不已，陶林趁此机会索要桌上的一块瓷砖，她有些舍不得，还是她儿子说服她才让陶林得到瓷砖。

道别比特娜太太后，陶林接着向下走，来到了一个类似怪兽口腔的山洞。在尽头有一块瓷砖。陶林爬进去取了出来，并发现后面似乎还有洞，但自己进不去。这回轮到布基大显身手了，它先变作小虫钻了进去，再变成一盏灯照亮了周围。原来里面尽是些脏东西，但陶林还是要布基变成铲子铲一些，最后布基圆满完成任务后又变成虫子爬了回来。继续往下，一只双头鹰挡住了陶林的去路。陶林略施小计，从上面那块倾斜的滑槽把肉扔下来，引走了双头鹰乘机过了山洞。可山洞里的两只臭鼬又把陶林赶了出来，只能向下爬，来到下面的浴室，在这里可得到瓷砖、毛毯、绒扇、枕头以及一块“严禁肥婆”的标示牌。牌子旁有座梯子通向浴池，先不下去。

回到山洞，陶林先用夹子夹住鼻子，再用毯子挡住臭鼬的“进攻”，这两个坏家伙见势不妙，就逃之夭夭了。穿过山洞，陶林看到洞外有个怪老头维德(Veder)，叫了他三声才有反应。交谈之中，得知这老头对坐垫十分不满意，原来坐垫是个瓷砖，陶林就用枕头与他交换，又得到一块瓷砖。回到澡堂，陶林在阳台上把臭鼬弄臭的毯子放在浴室窗口处(这需把画面往下拉方可看见)。再用绒扇把臭气扇到澡堂里熏走众人。然后让布基变成溜溜球从梯上滚进浴池，取来了挂在澡堂墙壁上的一块瓷砖。

回到双头鹰的巢穴向下望去，看见一棵小树。他把布基从那洞里弄来的怪东西(Dragon Poo)扔了上去，小树很快长成了棵大树。顺着树下去，来到了一座神殿，这儿有一座无头雕像。陶林把身上的瓷砖一一拼上去，发觉还少 2 块。想起皇宫的地上有一块，就再次前往参见路普特国王，好不容易才把瓷砖要了过来。另一块是告示牌，把它交给小溪边的洗衣妇洗一下，果然正是那最后一块。

拼完整个图后，只见瓷砖拼成的头变成了雕象的头并开始说话了，最后张开嘴让陶林进去。原来这是艾斯卡帕的传送点。陶林撒出魔粉，于是他又一次被吸了进去。

3. 彭哥拉(Pergola)

陶林来到一片美丽的大草原上，可他刚一迈步就踩了个空，跌了下去。原来那草原实际上是树顶。这回摔得可不轻，陶林昏了过去。待他醒来却发觉一群小人正在捆绑他，他急忙挣扎，小人们便作鸟兽散，只有一个来不及逃走，被吊在半空中。善良的陶林友好地将他救下，这一举动赢得了小人族的好感。他们的酋长斯梅塔那(Smetana)出面向陶林致谢，并带他去看另一个被他们捕获的“巨人”。见面才知道那“巨人”是个女孩，她头上的饰物说明她可能就是路普特国王的女儿玲娜。所以他打开项链上的附物，把那里面的国王夫妇照片给玲娜看(在观察物品时可打开)。果然她就是玲娜。玲娜说她靴子里有把匕首。用这把匕首割开了绳索，扶她起身。

酋长得知他俩要寻找这个世界的出口，告诉他们这里有个传送点，只是因年代久远，而且到达传送点的祭式已经失传，只有靠陶林自己去摸索了。两人依酋长指的路来到祭坛，只见小巫师们已各就各位了。这里有 3 个谜题。第一个是将小巫师们按绿头巾、黄围巾、蓝袖口、红腰带的特征各排成一列即可。成功以后，祭坛缓缓上升，把他们带到了半空中。第二个谜题是排演合唱。陶林先把小巫师们按女左男右分成两排，相邻的人服装的某一部位的颜色

相同。中央就升起了指挥台与指挥棒。然后，陶林让他们按音符由高到低排列，又唱了一次，两扇通往不同世界的门就打开了。玲娜进了左边的门回到艾斯卡帕，陶林进了右边的门，来到下一个世界，继续寻找莉圣西亚。

4. 艾圣拉(Asthenla)

陶林来到一个熔洞里。在面前的柜子里他找到了一个罐子，里面盛有氨水纸。用氨水纸擦净柜子，露出上面的按钮。按下这个按钮，墙上出现一扇门，出门后，发现置身于渺无人烟的小岛。往左有一台奇怪的机器，每按一下钮都会出来一个铁球，陶林只是往后站在地上一条线外就能接住。陶林一口气接了5个，直到实在拿不动了才罢手。右边则有块翘翘板，陶林反复试验才发觉当把四只球放入左边，多余的一只扔入岩浆，同时自己坐入右边，这样翘翘板就会平衡。这时会使岛中升起一座发石车，陶林又取了一个铁球凑足份量，再进入发射勺中。然后用匕首割断绳索把自己送到了对岸。

对岸是错综复杂的小路，他先一直往右走，在尽头拾到了一把扳手。隐约看见了右上角的目的地，经过了漫长的跋涉，眼看要到了，又有一道炽热的岩浆阻住去路。陶林用扳手拧开了一边冷水喷射器，利用冷水的迅速凝固，造了一座"桥"，就立刻窜到了对岸。又来到了一处九转八弯的地方，陶林认准左下方，直走下去，终于成功地冲了出去。不料，下面又有一道很宽的岩浆挡住了去路，还好这里有座装置能使岩浆中上升起许多石桩。这里是个一笔画的谜题，在规定的时间里经过每一根木桩，前方会升起一座木桥。

进入山洞，这里就是传送点。入口的机关是在一边的水晶机关上。只要把光线顺利通过6根水晶柱子，进入右面的管道内，入口就打开了。使用魔粉，陶林又进入下一个世界。

5. 特纳布罗(Tenebrous)

直出水晶门，一头撞在了一根水管上，顿时不省人事。幸亏布基及时变成护士小姐，把陶林救醒。清醒过来的陶林爬上窗口，并用匕首撬开，爬了出去。漫漫长道，陶林和布基只能机械地爬呀，都已经悬空了也浑然不觉，结果又掉了下去。

坠下的陶林把草坪砸了个人形大洞。瞬时就有一个大头警官冲上来，以陶林犯了本地最严重的罪行——损害植物的罪名把他下了大牢。而且布基也被一只怪物抓走了。结果因为陶林是异地人且又是初犯，被当庭释放。

缺少了布基的确让陶林多少觉得有些无助，但也得进行下去。与身旁的向日葵交谈。她建议陶林去半球剧场找一个叫达克的老头，此人嗜好收集各种奇怪的声音。不过要去半球剧场必经一滑坡，要过此滑坡非有向日葵的帮助不可，但只有替她除去根部的4条害虫，她才肯伸出援助之手。这几条小虫不好捉，只好另想办法。陶林在一堆红花丛中摘了一朵枯萎了的树叶，向前行，与松树交谈，谈到他的不幸，松树流下了同情的泪水。陶林用树叶盛松树的眼泪(树胶)。用这些树胶粘住向日葵根部的害虫。向日葵便让陶林去滑坡上请小草帮忙。来到小草旁，说明来意，小草欣然同意。但是，整个大滑坡仅有很小的一部分地是能攀登的。用鼠标在滑坡上移动，当小草说"Yeah"或"OK"时才可攀。不过，草多的地方，下脚的可能性也较大。好不容易翻过斜坡，到达了半球剧场。

进入剧场时正好有一位蜈蚣先生表演完毕，陶林就拿走了他留下的礼帽、拐杖和皮老虎。旁边有只兔子正顶着苹果，战战兢兢地等待着一位喝得半醉的弓箭手表演他"百发百

中”的箭术。一箭射出，眼看就要玩完，多亏它机灵地一闪，才躲过了灭顶之灾。上前与它搭讪，兔子说它打算找份新工作，不然早晚会有中箭的一天，还说陶林长得酷似这里一位锯琴演奏家。陶林并请它做一只魔术兔，兔子便躲进帽子里。旁边有位瞎眼的魔术师，要向陶林展示其所谓变幻莫测的高超技艺，结果弄得洋相百出。在表演中，陶林注意到魔术师的魔法书，但魔术师要求用变魔术的道具与手杖才肯交换。魔术师身后的墙上和旁边的柜子里陶林找到了海报与风笛。走着走着陶林又遇到了一个木匠。待他走后，陶林就用他留下的锯子把拐杖做成了魔术杖。将魔术杖和有兔子的帽子交给魔术师，但那只兔子乘机敲竹杠，要一条丝绸手帕，陶林就让小虫把海报织成了手帕交给了兔子，终于换来了魔法书。

‘陶林又找到了那位有怪癖的录音师，谢天谢地，他总算知道莉圣西亚的名字，并曾为她录过音。而因为现在女巫已被关人地牢，所以她的声音就十分珍稀。幸运的是录音师相中了陶林之声——这个从地上来的声音。因此陶林很轻松地获得了女巫的录音水晶与播放器。告别录音师，陶林又去与舞台总监交谈，她把陶林当成了那位著名的锯琴演奏家，要陶林准备演出。陶林捡来弓箭手留下的弓，又操起锯子试了下。但声音太难听，陶林在门附近捡到一块松香，把它涂在弓上改善了音质，总算能够应付演出了。舞台总监又在催陶林演出，他只有硬着头皮上了。当陶林奏得兴起之时，警察再次来到，将陶林下了地牢。

陶林正愁没机会下地牢找女巫，这样轻而易举地来到地牢正中下怀。地牢里的一切都处于无重力状态，行动只能靠皮老虎产生反作用力进行。几经周折陶林才飘到右下方的一扇门前，里面有看守，也就是抓走布基的那个女巫的宠物崔珀(Dreep)，得设法引开它。陶林打开录音装置，才发现录音水晶已碎成了数块，一定是先前在地牢外撞坏的。陶林巧妙地安排水晶，使其发出“崔珀，到这里来！”(Dreep，Come here)的声音，把它放在播放器中，把它扔到远处不停地播。然后按门铃，赶忙躲在门旁的大石头后面。崔珀开门后，听见远处的“女巫”在叫它，就跟了出去。

陶林悄悄溜进去，一眼就看见了被封在绿水晶里的双亲与布基，桌前有个女巫在配制药水，可能就是莉圣西亚。陶林拿出魔法书，念了一段，但魔法书的魔力并不强，只是将陶林与女巫的位置互换了一下。这下可好，不但女巫毫发未损，而且陶林还暴露了自己。女巫发现了入侵者，就气势汹汹地向陶林扑了过去，可没走几步就昏倒在地，陶林心有余悸地上前一瞧，见她脖子上套着个金色项圈，轻轻一摸就打开了。正想看个究竟，女巫醒了过来，迎面就给了陶林一拳，将陶林打飞了出去。女巫刚想扑过去，忽然看见陶林胸口上的一块胎痣，认出面前的人就是陶林。原来这女巫就是当年救陶林脱险的侍女，因为被邪恶的巫师培康控制，变成了女巫，而刚才陶林解开的项圈就是控制她的咒语。陶林也得知自己是王国的王子。

这时，邪恶的巫师培康出现了，他就是最初指点陶林对付女巫的老者，真是好歹毒的一箭双雕。他将莉圣西亚击昏，手持尖刀向着陶林冲来。陶林上前把他打翻在地。巫师见硬拼不行，就挟持莉圣西亚为人质，逼陶林跳下火山口。陶林机智地假意应允，慢慢挪到火山口，然后施展魔法，与巫师互换位置，结果掉进火山口的人就成了巫师。陶林见状忙扶起莉圣西亚，不料培康又从岩浆里出来了，悄悄扑向陶林。刚好莉圣西亚醒来，照面就给巫师一下，将他打进了无边无际的异度空间之中。

消灭巫师后，莉圣西亚施法把众人送回了陆上世界陶林的家中。陶林历尽千辛万苦救回

了养父母，解决了坏巫师培康，为亲父母报了仇，并和亲人们回到了家园。

三、游戏心得

（1）游戏中物品栏中部有个小平台，物品放上去会在屏幕中间得到一个放大旋转的三维物体图象。不仅可以看清物体的细节，还可以在这里对某些物品进行操作。

（2）画面的横向和纵向各有一个滑动块，用鼠标拖动可以看到背景画面上的其他部分。

（3）小狗布格尔聪明伶俐，可变成许多物品的形状，遇到解不开的谜题时可以让它帮忙。

德鲁依之天人交战

Druid

一、游戏简介

这是一款由 Sir－Tech 公司制作的角色扮演类游戏。游戏的人物为 3 维造型，再配上 640×480 的 256 色分辨率，游戏的画面极其华丽。特别是游戏对光线的处理，不仅背景画面非常逼真，连角色移动时都有光与影的变化。在游戏中如遇到有问题的人或事物，光标会变成桔红色。游戏虽是角色扮演类，但在动作和解题方面也很不错。游戏的故事构架庞大，要求玩家扮演一个有半个德鲁依血统、肌肉强健的汉子，为了解救另一个时空的同胞而被传送到 4 个小岛上，通过自己的勇敢和智慧，逐一解开岛上的谜题，最终找出德鲁依人的秘密。

二、完全攻略

“你好，德鲁依人。我是来带你回家的，我们一直很仔细地观察了你好几年。我们等待着最佳的时机，好把你的过去告诉你。现在我们需要你了，我们遇到了空前的危机，而这个危机只有你可以化解。你一定有许多疑问，但我们会在下一次回答你。由于我们的危机十分紧急，所以你现在必须决定，你要帮助我们吗？你要到我们的世界来吗？要吗？”虽然这个声音所说的一切都是那么让人迷惑和震惊，但我还是鼓起勇气说：要！

小屋

这几日做的梦越来越怪诞了，梦里的事情太过于真实，以致于就像是在现实中。当下，迎面出现两具僵尸，我挥起大斧向僵尸的头上砍去，勉强将它制服，逃离现场……

从梦中醒来，从床上坐了起来，才知又是个梦。现在处于一间小屋子，旁边的书架上有许多古书，拿起桌上一本名为《正常世界的规则》的书，里面将讲述心智、魔法与勇气的 3 种考验，然后在书架上找到《元素的法则》、《欧格汉》、《德鲁依人的遗产》3 本，可了解德鲁依人与他们的四种元素。在《喀尔特文集》中找到一颗白色宝石，将其嵌入所携带的护身符上的小孔里，感到一股暖流贯穿全身（法力增加）。这时门外传来敲门声和钥匙开门声，开门出去，见到一名德鲁依教士。他说实际上他们把我召唤到这个世界里的，又不知如何介绍这个世界，只好把这个世界灌输到我的梦中。说完，带我来到顶楼的一间会议室。

会议室

在会议室里，我遇到另两名教士，交谈后得知 3 名教士分别为亚司特（Astor）、库拉克

(Curak)与哈夫纳(Havnar),是纳梵大陆(Navan)的统治者,分别控制着德鲁依人元素。穿红衣的教士亚司特要我找到另一位控制元素的教士劳森(Lawson),将他带回,并找出他失踪的原因。现在唯一能给我的帮助是我身上的护身符,它能帮我学习德鲁依法术。而法术则需自己在这个世界中去体会。说完使用传送术将我送到大门口。

城门口

在城门口有个守城卫士,与他交谈可得知这一世界的一些情况。我们现在所处的岛是中央之岛(Common Ground),附近还有一些小岛。如果要得到更多的线索,卫士提议去图书馆找找,并想把他的图书证卖给我。因无钱购买,只好离开。

监狱

向上来到监狱,监狱的门口有具尸体,可在上面找到一把钥匙和两枚铜币。从监狱的门右边的门栓上扳下一铁棒,将监狱的门撬开。进入后打败守卫,在附近的尸体上找到雕刻怪异的石棒和手镯。用钥匙开门进入,见到典狱长,要求有通行证,否则不得进一步深入。退出监狱后南行,一卫士向我挑战。将他打败后可在他身上找到25枚铜币。继续南行,干掉两具僵尸,在南门一卫士尸体上找到一张竞技参赛证。前往城东的竞技场。

竞技场

持参赛证进入竞技场。打败5名对手后,可得到一根铁棒,这根铁棒与先前的那根铁棒差不多。在竞技场门口的大石头里有些东西卡在石缝中,但卡得太紧,无法拿下。

回城门的途中消灭正在围攻车夫的两具僵尸。和车夫攀谈中得知他是一名收藏家,将手镯鉴定后确认为是在卢米岛(Rumi)造的,让我到卢米岛进一步问问。告别车夫,来到城门,用15个铜板向卫士购得图书证。

图书馆

离开温德隆城,来到阿克维斯。持图书证进入图书馆。这里有许多关于历史和魔法的书,通过阅读学会了组合水、火、风的毒云术和组合水、风、火的火云术。在一楼最北边的书架上找到一本名为《旧世界的遗产》的书。书中提到铁棒是某种传送器的开关,也是纳梵大陆中自古以来最神秘的奥秘。我决定将书送回温德隆城,找车夫帮忙。从他那里得知铁棒是开启巨石阵的关键,只有找到了其他铁棒才有可能解开巨石阵。车夫也有一根类似的铁棒,想用这根铁棒与我交换这本书。换得铁棒后,听从车夫的建议,去巨石阵看个究竟。

巨石阵

巨石阵位于铁环崖,有5根大石柱,其中一根石柱上刻着字:"设定所有正确的方向,就可以向遥远的地方旅行了。"3根石柱上都有个浅坑,唯一没有浅坑的石柱上则有一根可转动的把手。把3根铁棒分别插入对应的石柱后,转动铁棒,使北方的石柱转向"北方",南方的石柱转向"南方",东方的石柱转向"东方",西方的石柱转向"西方"。这时听到地底传来一声巨响。亚司特也在巨响后出现,带领我前往雷奥岛(Reown)。

雷奥岛

到了雷奥岛,亚司特让我从这里开始调查,并说明他的城堡在东北方不远处。听完他的一些提示后,离开巨石阵,来到东边的海滩。与看海的人交谈,听说海潮常常带来一些奇怪的东西。我花一枚铜板从他那里买下一只木桶,我往木桶里装了点沙子,据说这种沙子适合做

玻璃。在栅栏前找到一只瓶子，敲碎瓶子，里面是名叫德兰(Drem)的人写给佛格斯(Ferghus)的一封信。收起信，离开海滩。

黑山矿坑

在南方的黑山矿坑，打倒3个守卫后，找到一把新斧头和新护腕。与矿工交谈，只知道这里是铁矿丰富的地方，其余没有收获。离开这里，前往巨橡林。

巨橡林

在巨橡林里的酒铺里，遇见酿酒师正大发雷霆，原来他的几瓶好酒被人盗走。在屋外的橡树上，取下一些粘性极强的树胶。离开巨橡林，向西来到杜尔湾。

杜尔湾

在村口向小贩买下铁镐，并在旁边的车下找到一只面包。走人村中间，在西边第一间房子里，找到酿酒师被窃的一瓶红酒和一瓶白酒。来到村南，一个僵尸正在摆擂。得知3次战胜僵尸后可得巨石阵的铁棒，凭着先前的参赛证参加战斗。3次战胜僵尸后，又得到一根铁棒。在村东，看到一男子为丢失匕首大为恼火。

巨橡林

离开村子回到巨橡林。把酒还给酿酒师，酿酒师很高兴，拿出两瓶酒做为谢礼。然后谈起他的往事，原来他本是亚司特城堡中的酒师，亚司特夫妇都很喜欢他的酒。当亚司特夫人去世后，他就离开了城堡，自己生活。

亚司特城堡

来到亚司特城堡，正遇一名卫士被僵尸袭击，我上前干掉了僵尸，反而被一名守卫攻击，亚司特站在远处观望，未加阻拦。无奈只有杀死了卫士。来到亚司特面前，他向我道歉，说他的城堡正遭受怪物的攻击，因为没有事先交代，把我也当成怪物了。听完后我仍无法驱散对他的疑惑：他是否真如表面一样和善？把那封漂流信给亚司特看，他说不认识德兰和佛格斯，但表示愿意帮我询问。

在亚司特城堡北边的房间中发现有个祭坛，两旁停放着两具棺材，在祭坛上有一红紫色污点，倒点红酒上去，右边的棺材会发出隆隆的声音，灰尘也从屋顶上掉下，在棺木上看到刻文：真空、空气、火、心。把白酒倒在祭坛上，左边的棺材发出隆隆之声，但没有刻文出现。我走上前，原来是棺盖打开了，是亚司特的亡妻，将其金戒指取走。离开北边的房间，打开南方的门。在通道墙上的一幅骑士画像中发现咒文：地、心、火、风，但却不解其意。走出通道，打倒守卫，取走桌上的时钟指针后，走进地下室。

地下室的中央是个水池，里面有根铁棒，但伸手却够不着，北边的时钟上没有时针，于是把时钟的指针装上，可打开地下室西边的两扇门。步人靠北的门，进入亚司特的储物室，在物架上找到一把汤勺和一瓶疗伤的药。回到水池旁，用汤勺勾起铁棒。进入西边靠南的门，在铁栅栏下看到一黑球，也用汤勺勾出，并把它装入护身符中，可增强法力。先前无法使用的巨人之手也可以使用了。通过地道后，在一艘搁浅的船旁，找到一封信和一把匕首。信的内容已经模糊不清，而匕首靠近斧头时会产生磁力。

水池的南边是亚司特的书房，打败水池边的卫士后，走进书房，取走桌上的那把钥匙。在书架上发现两本日记，一本是亚司特的，打开一读从中可隐约看出亚司特的野心。另一本是

一个叫克雷泽的造飞船日记。

杜尔湾

回到杜尔湾，把匕首交还失主。但他一口咬定是我偷的，只好把信给他看，他读后才明白是他弟弟乘船出外冒险，拿了匕首防身。失主为表谦意，将匕首送给我。向他告别后，在东边的屋中找到一根绳子，同时在桌上还发现了"心、风、心、风、心、心"的医疗术。

回到城堡中的破船旁，用树脂和绳索塞补船底破洞。即将启航时，亚司特出现在面前，他认为附近海域不太安全，最后使用巨石阵传送。看守给了我第 3 根铁棒。

巨石阵

带着 3 根铁棒来到巨石阵。看完第五根石柱上的提示后，把三根石棒嵌入各自相应的石柱中，再将西方的石柱转向"春天"，北方的石柱转向"夏天"，东方的石柱转向"秋天"，南方的石柱转向"冬天"，站在石阵的中央，随着一声巨响回到中央之岛。

中央之岛

在中央之岛的巨石阵，又遇到亚司特。随他来到主城会议厅。一番讨论后，约好下一个目的地是阿内里岛（Aneli），其统治者哈夫纳将在巨石阵等我。下楼，见亚司特的房间开着，于是顺便走了进去，从桌上的两本书中得知他正在研制新式火箭，以便在一个新世界中建立一个新帝国，不过现在火箭的燃料出了点问题，因此亚司特为火箭做了个点火器。在地上找到一只箱子，用先前找到的钥匙打开，把里面的把手拿走。正要出门，听到亚司特的怒斥，说我不该拿他的东西。说完我拿的他的两本书不见了。

出城前往巨石阵，途经竞技场，用铁镐挖出石缝中的东西，结果只是些钱。来到巨石阵，在哈夫纳的传送下，到达阿内里岛。

阿内里岛

在冰冷的阿内里岛，我感到第一个任务就是御寒。离开巨石阵，来到莱姆湾，在一个战士尸体中找到一根接骨木的树根。尝尝这树根，觉得多少能够有点暖意。再向东，在岸边找到一根冰柱和一条冰冻的青鱼。在冰层中似乎还隐藏着什么。

哈夫纳的城堡前的山洞

离开莱姆湾，来到哈夫纳的城堡。在城堡前的洞口，遇到一受罚战士，他要经过雪地到中央之岛去，希望我能给他些树根御寒，我便将自己的接骨木全部送给他。进入山洞，洞中有两人，其中一人表示愿用冰镐换一些接骨木，我欲追上那个战士，便向巨石阵赶去，但在途中遇到一冰怪，打败冰怪后，发现战士已被冰怪打死。在他身上取回树根，找到了疗伤药和一封用我看不懂的文字书写的信。

回到山洞里，用接骨木和一些钱换来冰镐。把信交给一老者看，得知这是一封密码信，里面出现了劳森的名字。他觉得这个里面一定有着极大的秘密，并提议我不要把它给哈夫纳看。继续交谈，打听出哈夫纳怀疑劳森和一场暴风雪有关，从此对劳森心怀不满，并得知若要看懂密码只有去问图书馆管理员泰瑞，但泰瑞对哈夫纳忠心耿耿。通过山洞，打败几个冰怪后，走进城堡。

哈夫纳的城堡

图书馆位于城堡的东北边。先上 2 楼看书，在一本字迹潦草的书中找到一把小钥匙。

从名为《德鲁依人的早期历史》的书中了解一些关于德鲁依人的历史故事。回到一楼，拿出密码信向泰瑞请教。泰瑞看信时脸色有些难看，口中念念有词，从他的自语中，可听到"赛那瑞斯"(Zynaryx)和"劳森"这两个词。看完后他建议我把信给哈夫纳看。我拿回密码信，离开图书馆。

出图书馆后向南行，消灭几个守卫和冰怪，来到一间满是芳香鲜花的房间。尝尝花蜜后，才知道这是一种麻醉药。继续前行，再干掉一个守卫。这里的墙上有一幅画着傍晚景色的画，中央有个小凹痕。把戒指放上，它竟与画融为一体，这时，伤痛与疲劳都自动消失了。

哈夫纳的房间

在哈夫纳的房门前，发现门锁住了。有个声音说："哈夫纳只欢迎懂得阿内里力量核心的人"。我估摸着这力量的核心是冰，于是把那根冰柱放在门前，门即打开。我与哈夫纳交谈，表示在这里找不到线索。哈夫纳同意我到卢米岛继续调查，但在这之前，要我在中央之岛的会议厅等他。拿走房间里一套更好的斧子和护腕后，离开房间。

在种有奇花的房间的墙角有一只瓶子，用它装满花蜜。

巨石阵

离开城堡来到巨石阵，南边的石柱提示说北风吹的话，南边的身体就冷，南方的火可以温暖你的血。因此把北方的石柱转到"风"(Breath)，东方的石柱转到"身"(Body)，南方的石柱转到"火"(Flame)，西方的石柱转到"血"(Blood)，站在石阵中央回到中央之岛。

中央之岛

来到中央之岛的会议室，与卢米岛的统治者库拉克约好在巨石阵相见。下楼时进入哈夫纳的房间，在房间里找到一只储冰盒，在时钟后面找到一本藏起来的日记，得知哈夫纳为飞往遥远星球研究星象，可惜望远镜的透镜坏了。带着日记来到巨石阵，库拉克将我送到了卢米岛。

卢米岛

卢米岛酷热难耐。离开巨石阵，先来到塔拉尼斯村。在西边的一间小屋前遇到马利冯里克(Marivonrick)，在他那里打听出手镯是他妻子的，把手镯交还给他。在他的话中听到佛格斯的名字，便追问出佛格斯的下落，原来他梦到劳森的下落，并说这个世界就要毁灭了，大家都以为他要疯了。我表示想见见佛格斯，马利冯里克拿起纸笔写了一封介绍信，并告诉我佛格斯就在海边。在村子中央有一制镜工匠，但我现在还没有玻璃，以后再请他帮忙。

在海滩找到佛格斯，他看完介绍信后告诉我，他梦见劳森，也梦到一个名叫赛那瑞斯的小岛。我把漂流信给佛格斯看后，他就从破船上拿出劳森的一把匕首，让我给库拉克看。在船旁的尸体上找到监狱通行证，而后离开这里，向南边的库拉克城堡出发。

库拉克的城堡

消灭了很多怪物并取得一把更好的斧子和更好的护腕后，来到城堡最底层，将劳森的匕首给库拉克看，说明这是从一艘遇难船上找到的。他让我把亚司特托他做的存放火箭燃料的盒子拿走，并说硫磺谷正在制造火箭燃料的原料，让我也去看一下。离开城堡，向硫磺谷出发。

硫磺谷

走进硫磺谷中的矿洞，在木桌上找到一个魔法卷轴和一个绝缘勺子。向里走，在一个石人像的身上找到一顶防火帽。再向里走，到一个实验室和实验人员交谈，得知火箭燃料的一部分需低温保存，因此现在放在阿内里岛的冰层里。火箭燃料的另一部分需高温保存，而且十分不稳定，需要有个安全的容器。把需要高温保存的燃料放在库拉克给的盒子里。在实验室后面有个熔岩池。戴上防火帽，用绝缘勺子盛些海沙，把它放进池中加热，制成玻璃。离开硫磺谷，回到塔拉尼斯村，请制镜工人制成透镜。带上透镜来到巨石阵。

巨石阵

根据提示将东方的石柱转成太阳(Sun)，北方的石柱转成月亮(Moon)，南方的石柱转成纳梵(Navan)，西方的石柱转成星星(Star)，又回到中央之岛。

中央之岛

在会议室，亚司特他们听完劳森的消息后，讨论了一阵子。我离开会议室，过一会再回去时，亚司特、哈夫纳和库拉克已不知去向了。用磨好的透镜修好望远镜，遥望美丽的星空后，用左边的绘图仪绘制了一幅星象图。离开会议室，在库拉克的房间里的火炉炭灰中找到了一张纸条，又有火箭实验室的人入狱了。在进入实验室时受到守卫的阻挡，这里也要有通行证。

监狱

来到监狱，拿监狱通行证给典狱长看。他按下按钮打开监狱的大门(如果把他杀了只能自己按那个按钮了)，我进入监狱，干掉一个吊桥守卫，从他身上找到一把开吊桥的钥匙，用它打开监狱长屋内大钟里的秘密开关，放下吊桥。通过吊桥，找到被捕的火箭实验室的研究员克雷泽(Rreitzer)。他告诉我，亚司特制造火箭是为了征服其他星球，凡是知道这一秘密的人都被捕了。我把他放了出来，他给了我一张到火箭研究室的通行证。再探究监狱内部，里面是一个充满毒气的通道。

火箭研究室

凭着通行证进入火箭研究室。北边的守卫说里面正在开会，需有参加会议的证明才能进入。在走廊与一个研究员交谈，得知他想到一新的燃料处方，并把它记在纸上，但那张纸条却不见了，因此他也不能参加会议，只得在外面等着。我走进西边研究员的房间，在第二张床的床单下找到一把钥匙，用它打开床头的柜子，找到这张纸条。进入北边的门，凭这纸条进入实验室内部。这里耸立着一只小型火箭。没想到克雷泽也在这里，他说火箭已经接近完成了，要想知道缺些什么，去参加会议就知道了。

计划室

再凭那张纸条进入实验室的计划室。从黑板上的火箭发射的计划图上可知火箭发射需要导航系统磁铁、启动装置、燃料试剂、星象图。我已有了燃料的一半、启动装置(在亚司特房中找到的奇特把手)、星象图，仍缺另一半燃料(在阿内里岛的冰层下)和导航系统磁铁。

阿内里岛

于是我先由巨石阵传送到阿内里岛，用冰镐在那处下面埋有东西的冰面下挖出燃料，放在冰盒里。

雷奥岛

然后到雷奥岛，到矿坑里用铁镐从铁矿上取下一些矿石，再用有磁性的匕首摩擦矿石，

这样就制得了导航系统磁铁。

实验室

回到实验室，把两种燃料成分混合起来，制成燃料试剂，交给克雷泽。火箭可以起飞了。但这时克雷泽请我留下来拯救这个世界，当然我也可以乘着火箭离开这里，离开这个噩梦。有两种选择，或是走，或是留下，我选择了留下。克雷泽很高兴我的这一决定，他递给我一根铁棒，希望能帮我破掉最后一个巨石阵。

毒气通道

我拿着那瓶花蜜来到毒气通道，用花香驱散毒气。通过毒气阵，又来到了一个巨石阵。解决两个守卫后，我把铁棒嵌入北方的石柱中，站在石阵中央，被传送到不知名的荒漠。

荒漠

穿过荒漠，向西来到一座凋敝的城堡。穿过一个个通道后，见到一位德鲁依教士，他自我介绍是劳森。接着他披露了一系列真相：亚司特想征服其他星球，但必须四个人联合起来，才能拥有巨大的力量。一切反对他们的人都将遭到毒手，包括亚司特的妻子。劳森于是就制造了自己已死的假象。如今，亚司特也找到使用风元素的方法，但如果有劳森阻止，计划就会失败。因此找来我寻找劳森，找到了就让他加入计划，或者将他杀死。劳森说完交给我一个黑盒子，说这个黑盒子可以毁灭德鲁依的法术，但要先能使用它。因此他将护身符上的黑宝石施了法，换成白宝石再装回护身符上，这样就可以使用黑盒子。用这个黑盒子反过来对付劳森，劳森也会毁灭。现在要我选择是杀死他，还是亚司特。又是选择，必有两种结局。一是杀死劳森，从他身后的祭坛回到火箭研究室，乘坐火箭离开。二是走上祭坛，被传送到中央之岛的一间密室里，在这里看到亚司特、哈夫纳、库拉克 3 人拿着 4 个护身符正在施法，我拿出黑盒子，将护身符的法力灌注于其中，亚司特 3 人在咒骂中死于黑盒子的力量之下。

回到火箭处，坐进驾驶舱。将星象图装入驾驶台的中央，导航系统的磁铁装在左边，启动装置放在右边，用启动装置开动火箭。从窗外看到纳梵岛越来越小，一段梦幻之旅终于结束了。

三、游戏心得

在实验室可直接走进火箭，放好导航系统磁铁、启动装置、星象图后就可以离开纳梵大陆。这是一种结局。以后有很多就看不到了。第 2 种结局如文中所述，与克雷泽谈话表示愿意留下。以后还有一个选择，情况类似。

遁入黑暗

Fade to Black

一、游戏简介

这是一款由 Delphine 公司制作，电子艺界出版的动作冒险游戏。哈特(Conrad Hard)在上次《闪电回归》的战斗中，远未将邪恶异形势力墨菲(Morph)打败。在这 50 年中，墨菲掌管

了太阳系，并且奴役人类。更糟糕的是，他们抓捕了哈特，并把他投入月球监狱。哈特在这一集中帮助墨菲的反叛者，把墨菲赶回外太空去。本游戏延续《闪电回归》的故事主线，哈特依然穿着蓝色的劳动布裤子，白色的T恤衫和暗黄色的皮夹克。哈特的第一个任务当然是逃离监狱。这次他不再孤单，几个墨菲的反叛者将他救出。只要找到安全密码，逃脱是件极容易的事。而后哈特要执行一系列秘密任务，在反叛者的帮助下，查出墨菲正在制造的毁灭地球的秘密武器。最终哈特将单独与墨菲在空间站和巨大的矿场上决战。

本游戏共有6大关，每大关中又含有许多小关，每关都有其独特的环境和谜题。穿插于游戏间的诸多电影式剧情画面，特别是结尾的画面，给人以深刻的印象。游戏中物体均为真3D贴图技术制作，在640×480分辨率下，画面十分明亮，立体感极强，虽然多边形的数量稍嫌不足，但无论物体放大到何种地步，也无半点粗糙，给人清新明快之感，而且随着主角位置的不同，电脑会自动切换视角，因此总能在最佳角度观赏游戏；此外游戏过关动画的质量很高，就拿第一关过关动画来说，莎拉布置任务时的脸部表情及动作都颇具水准，甚至连“D321……”的口型都能对上。随着游戏的进行，这样的过关动画共有40多段。

游戏是以第三人称方式进行，观察点随时自动切换到最适合玩家的角度，这在多数情况下是令人满意的，只是在个别狭小的地方有遮挡视线的情况，但只要稍稍移动一下位置，问题就可解决。哈特的作战动作比上一代游戏更加丰富，他可以行走、侧步走、奔跑、跳跃、匍匐、谨慎行走、靠墙窥视等。但这意味着玩家必须花上一些时间以熟悉操作。游戏音乐、音效、画面、人物动作、剧情演示，都可称佳作。特别是游戏的所有音效均为22MHz采样，极为逼真，如果有高级音响设备就能获得极佳的享受。

二、完全攻略

哈特上次完成对异形敌人的打击任务后，很幸运地找到一艘小型航天飞机逃离了那里。为了渡过漫长的宇宙航程，他将自已装进低温休眠舱中，沉睡了50年。在这50年中，哈特在广大的宇宙中漫无目的地漂游，终于，有一艘宇宙母舰发现了哈特的航天飞机，用一道强光将它吸进了母舰中。环绕哈特全身的低温休眠系统被终止了，哈特慢慢睁开眼睛，发现眼前的正是哈特的敌人，他们要把哈特带回克鲁彻思(Clutches)。

第一章　逃出黑暗

在新奥特雷斯，哈特蜷缩在月球监狱牢房中的一角，对面荧光屏中出现一个蜥蜴人的影像。蜥蜴人正在嘲笑哈特，这时蜥蜴人被约翰·欧康纳打倒，他让哈特找到他藏好的对讲机和手枪，一起乘货船离开这里。并让哈特随时打开对讲机，他将在适当的时候同哈特联系。约翰会在飞船中等着。

哈特收起柜中的手雷，走出牢房，对讲机中传来约翰的声音，他说首要任务是去医疗室取一个药箱，那里面藏有一个雷达干扰器，可以避过这里的防卫系统。进入控制室后，哈特听到右边有巡逻炮车的声音，便立即跑向左边入口，待面前的激光门消失后马上冲进去，同时躲过炮车从背后射来的一弹。

向前打开门，哈特两枪打爆了对面的摄像机，又摆平了一个敌人，然后乘电梯来到警卫室。哈特先去左边的餐厅，从举起手的厨师那里得知左边的库房较安全。转身走进左边的库房，发现里面有个开关，刚要上前去按，背后的门哐当一下被关死了，原来是那个厨师搞的

鬼。这时，前后冒出两个变形人向哈特逼来，哈特举枪消灭了这两个变形人。按下开关返回。从一个小门进入密室，小心翼翼地跳过地上的电网，从一个柜子里找到爆裂弹，立刻把它装进了枪膛。离开密室后哈特又在途中找到一支充电器和两枚手雷，不料触发了警报器，走廊里的自动炮开了火，赶紧逃出餐厅。

从另一个方向走，干掉一只机械蜘蛛，打开对面的开关，往左，这里的变形人总也打不完。于是哈特从门口右边一个小门进入电梯，来到密室，消灭了所有变形人和一些圆柱体(是变形人化成的)，再返回刚才打不完的变形人的地方，敌人都没有了。哈特打开对面的开关，从中间的门进入机器室。

在一堵墙后哈特按下了一个红色按钮，房间另一端出口处的激光栅栏被关掉了。进入医疗室，在这里找到了药箱和一把钥匙。这时又传来约翰的声音，现在要做的是打开飞机库的门，而启动电脑的钥匙只有瓦登(Warden)才有，他是个狡猾的家伙。

哈特来到电脑室，先到控制室打开开关，再经低温室到走廊，乘电梯到密室。按下墙上的红色开关后，到一个房间里找到一把钥匙，返回，乘来时的电梯返回(如果乘另一部电梯的话会被送到另一个地方，这样本关游戏过程将有所改变)，到记录室打开开关后，乘电梯来到车库，按下开关启动小车，跟车进入控制室，按下一个红色按钮启动电梯。乘电梯到下一层，打开前面的门，迎面是一门自动炮，左右还有两门自动炮，地面上有一些黄色的感应器，那一定是启动自动炮的机关，于是小心翼翼地跳过那些感应器，经过警卫室，来到走廊，击毁这里的巡逻炮车。向前来到办公室，玻璃后面有个大块头的变形人正在看电视，他大概就是瓦登，悄悄地走到他后头，把他击毙。回身又毙掉一名敌兵，哈特得到一枚金色晶状体，并从一旁的柜中找到一把钥匙。

返回警卫室，到大屏幕前打开开关，再顺原路返回控制室(用走加跳越过地上的感应器，即按住 Shift 向前走，适时按 J 键跳跃)，乘另一部电梯到天台，哈特又看到了美丽的星空，一艘小型宇宙货船停在眼前。哈特跑上前去，约翰正在等哈特，两人一起乘飞船离开。

飞船刚起飞，背后就有两架变形人战机紧紧追来，炮弹从飞船左右擦过。约翰接通了同阴影(Shadow)宇宙基地无线电通信，要求基地传送。基地及时地作出了反应，启动了空间传送器，与此同时，货船也被变形人炮火击中爆炸了。

第二章　D321 行动

哈特和约翰从空间传送器中出来，四周站满荷枪实弹的士兵。对面的门开了，一位漂亮的女军官对他们表示欢迎。她是莎拉·史密斯，反抗力量的领袖。大家来到一间大会议室，坐下后莎拉说，在他还在宇宙中飘泊时，变形人入侵了太阳系，政府的首脑被迫投降了。但莎拉的父亲组织了这个反抗组织，还在进行抵抗。这时，莎拉接到电话，变形人在小行星 D321 上建造了一个实验室，正在进行某种最机密的实验研究，而我方在那里的一位高级间谍博斯汀教授已经被他们发现了，现在的任务就是要把教授救回阴影基地。D321 小行星被分成两个区域，不知道教授在哪个区域。让哈特去 1 号区，从那里开始找。

哈特走进空间传送器，约翰认为博斯汀教授可以提供这些实验的重要资料，最好先找到他。刚被传送到目的地，就接到莎拉传来的讯息：教授就在这个区域。约翰说同这个区域有一个传送站。找到教授后，就送他去传送站，约翰能够通过电脑控制传送点的坐标。

哈特从仓库进入走廊，突然前后落下两只巨大的机器蜘蛛，急忙举枪打掉了面前的一只，再转身击毁后面的蜘蛛。拐过几个弯来，在柜中找到了离子子弹。返回传送点，哈特又接到约翰的信息：防卫系统不准他传送数据，因此要改变计划，这个区域有一间机器室，去关掉那里的发电机，这样就可以有几分钟的时间通过防卫系统。

哈特来到天台，这里最危险的是周围的玻璃，哈特尽量不将子弹打在玻璃上，因为玻璃外面就是宇宙，一旦被打碎了，自己也完了。找到机器室钥匙和爆裂弹后，哈特顺原路返回，经走廊来到机器室后，关闭了那个球形发电机前的电脑。这时又收到约翰发来的讯息，现在他可以操纵传送站了，但愿防卫系统在完成工作之前不会发现。约翰已将哈特所在的那个区域研究室的门解锁了，教授很可能就在里面。

哈特又从天台进入走廊，上好离子子弹，踩一下地上的感应器冲进警卫室，两枪干掉两个变形人，打开一个开关后进入房间，展开激战，得手后来到实验室，从柜中找到热导子弹，进里屋关掉激光栅栏，找到博斯汀教授。教授说须摧毁这个地区，他们要用一种新武器来操纵人类的思想，不能再拖延了。教授要在这个数据盒里做了一个电脑病毒，去把它接到核子发电机上，将它炸毁。

哈特收起数据盒，保护教授走出实验室，来到传送室，看着教授消失在传送器中，哈特转身奔向机器室，在一个开关前将数据盒装入了发电机（选定物品后按 U 键），时间开始倒计，哈特迅速冲向传送室，终于在病毒发作前完成了传送。

不久，D321 变得彤红，随后发生剧烈的爆炸。

第三章　蓝水晶矿场

哈特被传送器送到一间小屋中，对讲机收到了莎拉发来的讯息：教授说变形人将他们的秘密武器藏在一个轨道站中。这个轨道站的动力来源于一种叫 Risidium 的稀有矿物，样子像蓝水晶，这种矿物通过电脑系统直接从矿场输送到轨道站。要求哈特到矿场中找到一份文件，文件中有轨道站的确切坐标。

哈特被传送到矿场中心。从小屋中出来，干掉扑上来的敌人，来到一个大房间，按 4 次按钮将所有矿车发动起来。跟着矿车进入主仓库，找到两把钥匙和一枚手雷，然后到一个长廊，跃过地上的感应器和电网（用走加跳），取到一块蓝水晶。在一个房间中打开一个开关，并在里屋找到两把钥匙和一些弹药。而后哈特跟着矿车跑到仓库，解决敌人后在里面找到了反辐射盾和一些手雷。接着进入一间小房间，在一旁的柜中又找到一块蓝水晶。前面的走廊里有强烈的辐射，哈特打开了反辐射盾以减缓能量的耗损。一进门就有个变形人向哈特扑来，哈特敏捷地将他消灭在脚下。

走着走着，墙上突然伸出个鬼头，哈特飞快地跑进大房间，干掉敌人后，在电脑中得知一旁的挖掘车缺少能量。拿出一块水晶，放入车身上的一个方孔内，车子立刻轰轰地向前开去，不想半路能源耗尽停了下来，于是又投进去一块水晶，这次挖掘车一直冲进研究室内，将里面螃蟹怪撞倒。在研究室里找到一把钥匙和一份标有轨道站坐标的文件。这时传来莎拉的讯息：通过这些坐标已能确定轨道站的方位。

不久，又接到莎拉的来电，她认为这个轨道站正在绕金星运转，因此要把哈特传送到轨道站上，尽量去搜寻，基地会尽快派约翰去支援。

第四章　暗黑的轨道站

刚到达轨道站，前面就"滴"下一个变形人，不管他，往前走到一处，有个变形人正在电脑前操作，击毙他后，上前打开一个开关，并在一旁找到手雷和穿甲弹。在其他房间找到两把钥匙。通过传送器来到另一处，进入左边的门，为避开空中的浮雷，哈特紧贴着左墙往前走，进门消灭两个变形人，来到一个房间里，找到扫描器和手雷。顺原路返回，来到一座桥前，打开扫描器，看到了桥面上晃来晃去的感应光斑，哈特连蹦带蹦地走过了桥(用走加跳，动作必须准确)，进屋后看见一激光笼内关着个石像头。哈特举枪打坏了右边的线路盒，把石像头放了出来，石像说："阿吉(Ageer)是友好的，阿吉人民希望加入反抗力量。古老的冥王星能引导我们走向胜利。"跟着石像返回传送点，甩开讨厌的变形人，哈特们登上一旁的飞船，向着冥王星飞去。

第五章　古老的冥王星

飞船降落在一个神秘的地下王国，石像头又出现哈特面前，要他找到预言者，让他指引去金字塔的路。

哈特走下飞船，从一边的门向前猛跑，在穿过蓝色光柱时，护盾的能量一下子被加满了。两个机器人守卫显然把哈特当成了敌人，迈着沉重的步伐走来，哈特躲避过冷冻炮的发射，从间隙中跑到石像盒子前，取走了绿宝石和一把钥匙。

在电梯前有四个奇怪的符号，这大概就是"预言者指引的路"吧，记住这 4 个符号的顺序。乘电梯上楼，越过地上的电网，关掉墙上的开关，进入大房间，按照这 4 个符号的顺序走到最里面，只听一个声音说"需要一份礼物"，于是哈特顺原路返回。石像头又出现了，它不停地说"人类必须把鸟献给预言者"。

回到传送点，哈特乘右边的电梯上楼，从石像盒子里找到灰宝石和热导子弹。墙上还有个红色按钮，一边是门自动炮，最好不去按它。从旁边的门走，进入一条曲折的走廊，一路前行，经过一个水池边，里面伸出一只大手，像是要索取什么。到里屋找到红宝石并打开了一个开关，返回来又按下水池旁边的一个开关，启动了激光防卫系统。跑向走廊的另一端，这里有两座相对的石像，推动左边的石像，放出一个机器人，将它引向水池那边。来到房间门口，站在感应器上，前面投下 3 束激光柱，机器人一碰到光柱立刻化为乌有，只剩下一个眼球。取过眼球，到水池边把它放在那只伸出的大手上，大手缩回水中，然后伸出来递给哈特一个密码盒。又来到那两座相对的石像处，推动右边的石像进入，找到黄宝石后乘电梯返回传送点。

进入左边的电梯。当哈特来到长廊的门前，开门后看到前面大厅中满天的反弹雷在飞舞，哈特跑到大房间，消灭几个变形人后看见里面的大厅有几只鸟飞来飞去，哈特踩亮地上的感应器将一只鸟震昏，将它拾起。墙上的一幅画中有 4 只怪怪的猴子，记下了它们的排列次序。随后经走廊来到大房间，这里有几个变形人正在围攻一个机器守卫，不过看起来他们不是机器人的对手。房间的一端有一幅壁画，上面也有四只猴子，其实这是 4 个开关，按照刚才看到的顺序，打开右边的门进入走廊，找到橙色宝石。消灭机器蜘蛛后，乘电梯返回传送点。

哈特再次来到了用 4 种符号组成的房间，按照"预言者的路"走到最里边，升起一个像太阳一样的神像。当哈特放出鸟后，它交给哈特一个密码盒，解开这个密码，就会得到金字塔。

回到刚到冥王星来到的房间，发现后面门边有一组开门的机关，看过大手给的密码盒后知道了开门的方法（解法之一最左和最右两个开关按下）。进门乘电梯上楼，甩开两个红色机器人进入大广场，这里有一排6个底座，其中一个上面放了蓝宝石。哈特拿出预言者给的密码盒，看到了宝石的正确排列次序，将其余5块宝石一一安放到底座上。前方泛起一片光芒，一座银色金字塔冉冉升起，展示了古冥王星的历史。原来冥王星的古文明曾像朋友一样欢迎变形人的到来，但变形人欺骗了他们，占据了冥王星。因此阿吉和他的人民放弃了传统世俗的约束，将所有的思想和知识集中到这个金字塔中。虽然变形人夺取了金字塔，但地球上的人类将摧毁变形人，释放金字塔。

哈特刚想同金字塔进行进一步的沟通，这时门口出现大量变形人，哈特不敢恋战，从房间另一端的门跑了出去。在后头的长廊中找到一些热导子弹，返回，遇见个打不死的红色变形人转身逃回长廊，在屋里和它兜圈子，再返回，一直向前，乘电梯上楼。

石像头又出现了，它说金字塔被变形人运走了，只能开飞船去他们的基地找找。于是哈特进入传送室，通过传送器来到一座小型飞船库，消灭守卫的变形人，登上飞船出发了。

第六章　冲破火网

驾着小飞船，一路上经历火海、烈焰、电网、激光柱，还有敌机、自动炮以及巨大怪鸟等种种考验，总算心惊肉跳地飞到了目的地。从伤痕累累的飞船上下来，长嘘了一口气，但是更严竣的考验还在后面。

第七章　约翰的阴谋

刚走进基地就是一场恶战，扫清敌人后进入电梯。眼面有门自动炮，哈特赶忙踩了一下前面的感应器，自动炮又缩了回去。沿走廊进入，里面一个柜子的旁边有个黑洞，从洞中伸出许多蓝色的触手，一枪打过去，那些触手嗖的一声缩进洞中。上前越过地上的感应器，从柜中取出一把钥匙。

又经走廊到培养室找到一把钥匙，然后由走廊进入房间。刚走到一个柜子前，身后的两块石头突然变成了变形人，哈特急忙举枪应战。解决他们后，从柜中取到一个充电器。往屋外走时，突然碰上一道能量屏障，哈特一枪打中对面的开关，屏障消失了。

来到一处左边入口被激光栅栏挡住的地方，向右走去，不知踩中了什么机关，回头一看，激光栅栏已被关闭了。进入一个可怕的地方，地上遍布电网，空中飞舞着反弹雷，还有几道巨大的激光柱晃来晃去。哈特先踩亮入口处的两个感应器，关闭两道激光屏障，然后飞身向前，在感应器失效前，从电网、激光、飞雷的空障间跃过，然后又是一场恶战。灭敌后来到房间里，靠近玻璃往下一看，约翰站在变形人主大脑的前面。约翰说他已经混进了阴影基地，并将炸弹装进了发电机中。此时约翰发现了哈特，张开双臂现出了原形，原来他就是那个刀枪不人的红色变形人，他一边狂叫着，一边向哈特扑来。哈特急忙跑走。那个红色变形人就恭候在门边，哈特从他身边掠过，他在后面紧追不舍。哈特一直跑到前方的传送器上，感觉脑后生风，急忙按下开关，“呼”地一下，变形人的大爪子拍了个空。哈特被传送到一艘变形人的战船上，看看下面气得发疯的约翰，伸手启动了引力装置，战船放出一道光柱将刚刚运到的金字塔吸了上来。随后发动战船向阴影基地飞去。

第八章　影之强袭战

飞船靠上了阴影基地，背后大批变形人战船蜂拥而来，双方爆发了激烈的战斗，阴影基地笼罩在一片炽热的战火中。

刚进入车库中，就碰上几个冲进来的变形人。慌忙躲到一个拐角的掩体后面，消灭敌人后，从一旁的柜中找到一些子弹。这时，一个巡逻机械人迈着大步走过来。它把哈特当成了敌人，端枪就打。哈特跑进仓库B给护盾充电，再到控制室，一个战士在哈特面前倒下了，哈特冲上去一通爆射，将敌人的炮车打成了碎片。

继续向前，在屋角发现一个重伤的战士，临死前说目前基地指挥室已同其它地区隔离开了，所有门都已加锁，只有防卫指挥官能给你钥匙。但他已被敌人困住，要赶快救他。乘电梯上楼，这里双方正在枪战，哈特想还是先去救指挥官要紧，于是跑进左边的门，边走边打，救下了几个战士。进入房间后，看到有3个变形人正在向指挥官射击，哈特从背后发动突袭，很轻易地干掉了他们。见到指挥官后，得到钥匙。指挥官让哈特赶快去指挥室，汉克正在那里等他。

乘电梯上楼，碰到一名工人，跟着他来到一个房间中，只见他在一个开关上按了几下，于是哈特进入武器室，找到了隐形盾、磁性脉冲子弹和高级离子子弹。离开武器室，经会议室来到指挥室，见到汉克。莎拉已经被变形人抓走了，只有她才有被约翰安放定时炸弹的电力室的钥匙，因此要尽快找到她。她现在被困在休养所。哈特转身走进了一旁的传送室，传送到休养所。

第九章　援救莎拉

来到休养所，门口站着个士兵，哈特刚上前，他就化成了变形人。哈特举枪结果了他。经走廊来到寝室，眼睁睁看着两名战士被变形人射杀了。哈特冲上去将愤怒的子弹通通倾泻到这3个变形人的身上，为那两个战士报了仇。来到寝室，这里还有一名战士躲在掩体后面同几个变形人对射，哈特帮他解决了敌人，得到一把库房的钥匙。经过寝室来到库房，找到目标扫描仪及热导子弹。在走廊看到一名士兵在门口站岗，哈特觉得他不像个好东西，一边这样想一边向他开了火，果然这又是个变形人化成的冒牌货。

走进盥洗室，凭借有利地形送3个变形人上了路。来到门前，将高级离子子弹装进枪膛，推开门，只见有个大个儿变形人正和莎拉扭做一团，两枪就把它给打死了。从莎拉那里得到电力室的钥匙，一直跑进走廊，消灭带着隐形盾的敌人后，进入电梯室，乘电梯赶往基地电力室。

第十章　爆炸前夕

从电梯中出来进入走廊，用高级离子子弹很轻松地打掉一部飞来飞去的自动炮，穿过两道激光柱，进入房间中，这里要从晃来晃去的激光柱间穿过，越过地上的传送箭头，紧贴着右墙来到门口。这里满屋子的传送箭头，哈特看准规律，几个跳跃来到中间的开关前，打开开关，从大屏幕上看到电力室的铁门被解锁了。

返回后，哈特贴着墙进入，飞速冲进电力室，此时炸弹已进入倒计时状态。先将电力室右侧的3个红色感应器踩亮，然后跑向左侧的绿色铁柜。打开柜门，炸弹就挂在门后，时间只剩20秒了。哈特双手抓住炸弹使出全身的力量想把它掰下来，无奈那铁盒子牢牢地固定在上面，左右拧不动。在炸弹上摸到了一个磁性拉环，往出一拽，炸弹的引爆电路被切断了，终于

松了一口气。这时传来指挥官的声音，让哈特快来指挥室，研究下一步的计划。

第十一章　心灵交战

变形人的舰队终于被打败了，剩下的残兵败将纷纷逃回了老窝。在阴影基地的指挥室里，召开了一次特别军事会议，莎拉、基地指挥官、冥王星王国的领袖和哈特参加了这次会议。会上，莎拉说这次会议是为了筹划最重要的任务。那个变形人的主大脑是通过心灵感应同一个最有实力的实体相互联接着，太阳系目前就是在这样一个主大脑的控制下，因此无法直接攻击它。计划由康端和莎拉一起潜入变形人的主大脑要塞，在那里安装一套远程传送装置，藉此将古冥王星的金字塔传送进去，而后金字塔将同主大脑联接，试一次强有力精神感应攻击。没人知道结果会怎样，这可能是最后的机会。

依照计划来到主大脑要塞，乘电梯，前面又是一片电网和激光柱的组合，通过后又被一片雷区挡住，对面还有几个变形人在射击，哈特一闪，躲到左边的墙后，等那些变形人走过来，正好踩中地雷。继续向里走，一路上干掉几个带着隐形盾的敌人。来到门前，前面又是个让哈特表现敏捷身法的地区。先踩亮门口的感应器，前面几道拦路的激光栅栏被暂时关闭了，而后看准那几道激光柱的空隙，在感应器失效前，几个箭步从对面的出口跳了出去。

越过地上的传送箭头，打开门。这是一间蓝蓝的小屋，里面摆了个玻璃迷宫，由于光线很暗，那些玻璃只能隐约看到。哈特跑进迷宫，后面一个液体变形人追来，急急忙忙、七拐八拐来到对面大门的右边，突然脚下的地面动起来，将哈特送向左边的激光柱，哈特急忙向前跨了一步，躲过了致命的激光。

跨进门就面对两个变形人和一门大炮，好不容易把他们打发上了西天。继续向里走，又有一门炮，击毁它后往前。在一个没有敌人的地方，跨过地上的感应器，进入中间的蓝色光柱给护盾充满了能量。定了定神进入房间，这里有门自动炮猛烈射击着，而且无法将它关闭。于是赶忙逃走。打开门，前面又是激光又是电网，正在迟疑，后背中了一弹，护盾能量急剧下降。此时必须赶快向前跑，好不容易逃脱。通过里面的传送器传送出去，打开大门，对面有 4 个变形人躲在掩体后面，消灭变形人后走进里面的一个传送器中，一按开关便来到了主大脑面前。哈特掏出一个能量盒扔到主大脑前，能量盒发出一道白光放出了古冥王星的金字塔。那银色的金字塔缓缓升起，突然放出一道炽烈的电光，直射向主大脑。主大脑亦发出电光相迎。两条白链在半空中撞击出一个炫眼光球，噼啪作响，大概这就是心灵感应攻击吧。眼见光球向金字塔靠近，金字塔被逼到了墙边，就在即将被光球击中时，电光突然消失了，看来双方的消耗都不小。猛然间金字塔再度腾空而起，通体变成蓝色半透明状，又一道电光射向主大脑，这次主大脑无力接架，被光球击中，顷刻间化为一滩泥水，金字塔亦消失在半空中。

返回后，见到莎拉向哈特招手，难道她没看见他们之间布满了浮雷吗？哈特心中不禁起疑，这肯定又是假冒的。哈特举枪向莎拉开火。一见事情败露，那个假莎拉立刻现出了原形，原来又是可恶的约翰，这个红色变形人向哈特直冲过来，正好踩在雷上，不过浮雷也伤不了他。对面的门开了，真正的莎拉出现在门口，哈特从约翰身边掠过，向着莎拉跑去，约翰在后面紧跟。莎拉也转身往回跑，他俩一直跑进门，关上了房间的门，约翰在外面把门砸得山响。哈特登上一艘小型飞船准备起飞，这时约翰砸破门冲了进来，眼看跑到了船尾，莎拉机智地拉动操纵杆打开引擎，船尾猛然喷出一道巨大的火焰气流，将约翰一下子打翻在地上，变成

了一块焦炭。

飞船稳稳地升起来，呼地一下飞离了主大脑要塞，飞向繁星点点的宇宙。身后变形人的基地因主大脑被破坏，各种设施出现严重紊乱，继而产生了一连串的爆炸，最终导致了一场剧烈的核爆炸。宇宙间看到了这次爆炸升起的高达数千公里的火焰——变形人完蛋了！

哈特收到了阴影基地指挥官的来电，感谢哈特给人类带回了自由。飞船向着阴影基地飞去，从此哈特真地不再孤单了……

三、游戏心得

如果在游戏最后一关进人房间后行动太慢的话，莎拉就会被约翰杀害，那样将多玩一关，自己驾飞船逃离基地，这是游戏的另一种结局。

夺宝奇兵之亚特兰蒂斯之谜
Indiana Jones and the Fate of the Atlantis

一、游戏简介

该游戏是由卢卡斯艺术娱乐公司于1992年出品的冒险类游戏。游戏以同名电影中印第安那·琼斯(Indiana Jones)为主角。讲的是二战期间，琼斯和索菲娅(Sophia)寻找海底古城亚特兰蒂斯(Atlantis)，最后消灭了寻找核裂变材料的纳粹，取回宝物(古城中的orichalcun)的故事。游戏情节曲折，画面和音效也都设计得不错，游戏的谜题极具挑战力。虽然谜题较深，但游戏设计了多条路径和结局，让玩家不致于钻牛角尖而导致游戏玩不下去。

二、游戏用键

F1,F5：存取进度；
[,]：音量控制；
+,-：屏幕显示速度控制；
X,C,Alt+Q：退出游戏；
C：关闭
F：打斗开关；
G：给物品
I：显示智商分数；
L：观察；
O：打开
P：拾起；
S：推；
T：谈话；
U：使用；
Y：拉。

三、游戏攻略

纽约

在纽约，先在自动贩卖机上取一份报纸后。到剧院后门找到一个胖子，由他带你到后台，或从右边的消防梯爬人剧院后台。将报纸给老人，然后将左边机器面板上左右推杆推上，按一下红色按钮，便有一草人飘过去引索菲亚过来。

替卡尔岛(Tikal)

从冰岛先到替卡尔岛。在右方的树林中，用鞭子抽打丛林鼠(Jungle Rodent)，让它跑到

洞边将蛇引走，便可从树上过洞。在回答斯特恩哈特(Sternhart)教授的问题时，只需选最后一页，接着问鹦鹉："标题?"(Title?)，它的回答就是教授问题的答案。

庙

在庙里，让索菲娅和教授交谈，拖住教授，乘此机会出门拿走右边的煤油灯。点燃煤油灯，看到庙的墙上有S型花纹。将煤油洒在花纹上，可取下花纹装在兽头上，推一下便打开墓穴，可从中拿到一粒珠子(orichalcum)。

冰岛

回到冰岛后，将珠子放入冰墙中的鳗鱼(Eel)雕像口中，拿了雕像到阿索(Azores)岛上与科斯塔(Costa)教授做交易。和索菲亚轮流与他交谈，他的回答中会谈到藏书的地方。

巴奈特学院

回到巴奈特(Barnett)学院，根据柯斯塔的回答，普拉多(Plato)的书可能藏在3个地方。

(1)在大楼中可找到抹布、枪头，用抹布和枪头可拧下倒了的书箱后面的螺丝，打开就能找到普拉多的书。

(2)用冰盒(Ice Box)中的蛋黄润滑神像，让神像移动，便可爬到顶楼。从骨灰罐中找到一把钥匙，下来后推开大箱子，可看到一个小箱子，用钥匙开箱子，打开后即可找到普拉多的书。

(3)在学生书桌(School desk)上取下树胶。将树胶用于地下室的运煤槽(Coal Chute)上，向上走可发现一秘室，取走其中一座蜡制的猫像，把它放在炉中烤化。在地下室可拾到一块煤块，用它砸破天花板就可得到一本书。

找到书后，通过与索菲亚的谈话，选择不同路径继续进行。或与索菲亚一起的方式(Team)，或是独自探险，又分打斗型(Fists)和斗智型(Wits)。和索菲亚在一起会有不少帮助，也会带来许多麻烦。

和索菲亚一起寻找太阳神石的经过

在阿尔及尔，从左边深处的杂货店里取一面具后回到蒙特卡洛(Monte Carlo)。在蒙特卡洛，将有太阳神石(Sunstone)的特洛蒂(Trotties)先生带入房间后，让索菲娅和他聊天。取走被单，再从壁橱里拿到手电，然后拉掉电闸，用被单、面具和手电装鬼，吓走特洛蒂，拿走太阳神石。

返回阿尔及尔，看到耍飞刀的人，说服索菲娅去当飞刀靶子。当然她很不情愿，只需在她靠近玩刀者观望时，推她一下。玩刀者称赞被推上前的索菲亚很勇敢，并给她一把刀子。

用面具到杂货店换东西，换一样东西就出来与食品店老板换食品，直到他肯交换为止(注意食品店老板所喜爱的颜色)。将从食品店老板那里换来的东西送给乞丐，他会给你一枚热气球票。在城门上乘上气球，用刀子割断绑着热气球的绳索。

驾驶气球时可用扔沙袋和放气控制热气球的升降，以及气球飞行的方向。在沙漠中要不时地落到地面，向游牧牧民(Nomad)询问，以确定"×"点(Dig Site)的位置。

最后气球落在"×"点，压死一名德国兵。走过去，索菲亚不小心掉进矿井中。在漆黑的矿井中可找到船的龙骨(Ship Rib)、木棍、陶罐和软管。走出矿井后，用陶罐和软管从汽车油箱中吸油，灌入发动机后启动发电机。灯亮后，推一下壁画上的圆形物，再用船的龙骨去挖画

面右方的大圆盘，使用木棍和太阳石，转动太阳石的位置（这个位置以后还要用到），便可打开矿井中的一扇暗门，救出索菲亚。关掉发电机，取出火花塞，与索菲亚对话，知道她也找到一些汽车零件。便用火花塞连同索菲娅找到的零件将汽车修好。

用打斗方式寻找太阳神石的经过

先到蒙特卡洛向特洛蒂要到一张名片。来到阿尔及尔，将名片交给杂货店里的仆人，在街上跟踪他，直到发现奥玛(Omar)先生的房子。在奥玛的房间里，用鞭子卷下挂着的陶罐，将纳粹士兵砸倒(也可直接将其打倒)。再用竹竿挑下挂着的地图，骑骆驼去沙漠。在沙漠中如果避不开纳粹士兵，可将其打倒或回城换一匹更快的骆驼。途中仍需请游牧牧民帮助确认"×"点的位置。

在"×"地点，到矿井中直接启动发电机，先推一下左面墙上的圆形物，可得到太阳神石。再出右面墙上的大圆盘，便用木棍和太阳神石打开暗门。用鞭子卷去纳粹士兵手中的枪，把他打倒，然后爬上绳梯乘上气球。

用斗智方式寻找太阳神石的经过

先到蒙特卡洛向特洛蒂要到一张名片。来到阿尔及尔，将名片交给杂货店里的仆人。由于仆人没有带红帽子，在街上很难跟踪他。可在集市上找到一位戴红帽子的人向他要到帽子，把帽子给仆人。跟踪仆人来到奥玛(Omar)先生的房间。这次奥玛态度可不好。可先进小房间(Closet)，等奥玛跟进来后，把他关在里面，再用竹竿挑下挂着的地图，拿走两个小雕像。骑骆驼去沙漠。在沙漠中会遇到阿拉伯外交官找麻烦(Trouble)，可用小雕像贿赂，否则会被送回城中。在"×"地点，到矿井中找到陶罐和软管，吸油启动发电机。推一下左面墙上的圆形物，可得到游戏一开始时被肯纳(Kerner)抢走的雕像。关掉发电机，取出火花塞，装到汽车上，将一珠子放入雕像的口中，用珠子代替电池，发动汽车。回到蒙特卡洛，将德国人的电报交给特洛蒂。特洛蒂驾车离开后，乘车在街上跟踪，直到两车相撞。然后按特洛蒂所说的两个路名，在路口找到太阳神石。

与索菲亚一起寻找月亮神石的经过

乘车到达克里特岛(Crete)后，先绕道至废墟，取得一台仪器(Transit)，然后根据一个房间中的壁画的提示，分别找到牛头、牛角、牛尾。将仪器分别放在牛头、牛尾上，从牛角的左右两边看过去，在两线交叉处，用龙骨挖到月亮石(Moonstone)。

用打斗方式寻找月亮神石的经过

这个过程与索菲亚一起寻找月亮神石的经过相同。

用斗智方式寻找月亮神石的经过

在希拉岛(Thera)上，先到山中找到复制处(Lasser Colong)的人口。进洞后，可拿到一把铲子，将其分开。再关上铜门。用太阳神石打开开关，取下一块刻有古文字的牌子。用铲子挖开坍塌的洞口即可脱身。合上洞外的一个空箱子，在箱盖上可发现一张取气球囊(Bladder)的发货票。回到码头，先取渔网，用发货票取出气球囊，再用古文字牌向管理员换大筐子。用渔网、气球囊和大筐子做成热气球，接上软管，到山中的废墟的通气孔处充气。

驾驶气球，降落到潜艇附近的海面。在潜艇上，取面包和肉做成三明治，将看守柜子的士兵哄走，即可打开柜子取得鱼雷发射指南和月亮神石。到艇首取一块油抹布，放在艇尾被损

坏的线路上。用鱼雷发射指南打开开关，扳动发射杆，短路的电火花引燃了油抹布。等船员们都到艇尾后，钻入发射管后拉动绳子，便可把自己发射出潜艇。

与索菲亚一起寻找世界神石的经过

回到克里特岛的平台，先用太阳神石转到上次的位置，再转动月亮神石至某个位置(此位置以后还有用)，可打开一扇暗门。进门后，看到有3个石像，先拿走两个，进铜门后，再用鞭子将第三个抽进来。洞中有一牛头雕像，用鞭子抽其头，就可乘电梯来到底层。看到斯特恩哈特教授的尸体，捡起教授尸体旁的世界神石(Worldstone)和手杖，再攀着瀑布中的链子爬到上层，找到另一扇铜门。将3个石像放在旁边的开关上可把门打开。进门后，先到上方的一个洞里，用手杖撬开塞住洞口的巨石，再到有一个巨大石像头的洞里，先看一下石像的嘴，把手杖塞到里面，就能把上面的巨石移开，拿到金盒。这个金盒是屏蔽 Orichalcum 珠子用的。

再回到底层，与索菲娅一起向洞的深处走去。发现一铜门，门旁有个小洞，让索菲娅从洞中爬过去开门。使用探测珠子的琥珀鱼，这时的琥珀鱼指向自己。将珠子收到金盒子以后，琥珀鱼又指向索菲娅的项链。将项链也收到金盒子里，再使用琥珀鱼，便会找到出口，同时也会找到珠子。再出门，要项链，使用鱼，进门，又会发现一个珠子，如此10次可得10粒珠子。在地图室(Map Room)中用3个石盘开门。被肯纳抓住后，用船的龙骨挖出墙上的通道。

以打斗方式寻找世界神石的经过

用太阳神石和月亮神石打开暗门，将士兵打倒后就可进入。进门后，也取走3个石像去打开另一扇铜门。以上述方法拿到金盒。并捡起教授尸体旁的手杖。在一扇关闭的石门上连续推几下，把门打开。进门后用鞭子卷住上方的一块突出的岩石荡过缺口。然后凭着拳头一路打将出去。也可用其他方法，如荡过缺口后，先引出一个士兵，然后躲到一松动的石碑后，等士兵走到碑前时，推倒石碑将他压死。在一个有5个门的洞里，最右边的门通向地图室，可先从旁边的一扇门绕到上方，推下一段石笋，将下面的士兵砸死，然后再绕下去，取走石笋。用石笋或船的龙骨撬动石球，让石球滚下去把下面的胖子碾死。从胖子身上拿到珠子和琥珀鱼，往回走到地上有缺口的洞内，使用琥珀鱼，这时它指向地下，用鞭子把索菲亚拉上来，她这时已拿到世界神石。

以斗智方式寻找世界神石的经过

上克里特岛后，用太阳神石和月亮神石打开暗门。进门后，以上述的方式乘电梯下到底层，捡起教授尸体旁的世界神石、手杖、羊毛围巾和胶木梳。再进另一扇铜门取走金盒，继续向里走。将一颗珠子放到从“×”点找到的雕像中，再把雕像放入微型钻地机(Microtaur)的舱盖(Hatch)中，就可启动微型挖地机钻出一条通道来。在地图室，用3个石盘开门，进门后用晾衣绳将梳子吊起来，用围巾摩擦梳子，使其带电。用带电的梳子代替琥珀鱼探测到珠子，应能在墙上挖出一扇暗门。

与索菲亚一起前往海底古城的经过

进入潜艇后，用扬声器将士兵集中到船头或船尾，就可下到舱内。在潜艇上找到一个杯子，用它盛电池泄漏的酸液(在取酸液时，要同隔壁的索菲娅说话)，走到右边用酸液烧毁铁盒(Strong Box)后，可得到3个石盘和1把钥匙。到看押索菲亚的德国兵后面找到活塞

(Plunger)，再同德国兵谈话，吸引他的注意力，这时索菲亚将他解决掉，得到自由。用钥匙开舱，用活塞代替控制升降的水准仪的把手，再找到速度控制器和控制进退的马达逆向开关，便可驾驶潜艇潜入海底的气塞(Aitlock)处。

以打斗方式前往海底古城的经过

到希拉岛后，先到山中找到坍塌的废墟，在一废弃的汽车旁找到修补轮胎的工具箱(Kit)。回到码头，要求船长带着出海去，到达指定海域后，用工具补好潜水服，接上送气的软管，打开供气机。穿上潜水服，利用起重装置吊起放入水中。潜入海底后要尽快找到气塞所在的地方，因为只有3分钟的空气。

以斗智方式前往海底古城的经过

用一粒珠子启动地铁车(Subway Car)，乘车经通道直接到达海底古城。

以下不再分与索菲亚一起行动、打斗方式或斗智方式。几条路径也就合成一条。

海底古城

在黑暗中摸到梯子，爬梯上到一个平台。这时索菲亚又让人带走了。摸到一个石盒，打开石盒，取出一根金属杆，这根金属杆是控制光源的魔杖，将一粒珠子放入一端的开口处，就可开启光源。将石盘放在金属门旁雕像下，转动石盘(石盘的密码与上次的正好相反)，使雕像的嘴打开，放入一粒珠子，门就打开了。进门处是个巨大的圆形建筑，这里是古亚特兰蒂斯的核心部位。

进门后将4个纳粹一一打倒(用F键开关将方向键改成打斗键)，从其中一个人身上拿走香肠。走遍所有有"?"的地方，拿到铜轮、铜齿轮、鳗鱼雕像、鱼头雕像、肋骨架。用梯子进入成长室(Stature Room)拿到特制的杯子。将特制的杯子放到熔岩室(Lava Room)的平台上，再将鱼头雕像放到上面的一个合适位置，注满岩浆后将铜齿轮取下。把岩浆带到机械室(Machine Room)，将铜轮放到适当的地方，用后要拿走。再到上面注入岩浆，可制得10粒珠子。用香肠和肋骨架在捕蟹室(Crab Room)的水池子里钓螃蟹。用鳗鱼雕像和一粒珠子去蒸干警卫室(Sentry Room)门前的池水，往池边小雕像嘴中塞一粒珠子。到达关押索菲娅的房间，再往通风孔旁雕像(机器人)的嘴中塞一粒珠子，让他把看守的士兵压死。然后进房间取走雕像破碎后散落的零件。

运河

到达运河后，将有螃蟹的肋骨架扔给章鱼吃，便可游过河去。登上蟹状筏子，塞一粒珠子到筏子嘴中，启动筏子。在运河中用石盘开门，找到半圆形的零件。

古城

到弧形门中将铁链一端挂在雕像手上，用梯子爬上雕像，将胸部处的机器按图装好。把珠子塞到嘴里，再将铁链的另一端拴在门环上，将铜齿轮从位置1移到位置2，再塞入一颗珠子。打开门后，捡起铁棒。回到地牢(Dungeon Room)，将铁棒交给索菲亚，抬起牢门，让索菲亚将铁棒支在下面，用后再将铁棒取走。重新进入刚才打开的门，到一大厅后，索菲亚的神志有些问题，借她的项链观看，趁机将一粒珠子放入链坠的口中，使其发烫。索菲亚便把项链取下，打开金盒，将项链夺过来扔掉。从大厅中捡走权杖，见到一台巨大的机器。将珠子塞到机器口中，再将两根棒子分别插入两边的槽中，将两根棒子调到适当位置，机器便开动了。取

下一杆插入中间槽中，重新调整两杆的位置，机器停下来。这时到了古城的中心，再在各洞口间走一走，注意壁上的巨幅环状图案，它提示了最后一次开启机关的石盘密码。走过一架危桥，来到一个房间中。这时纳粹冲了进来。要先说服走上神台的肯纳使用一粒珠子，在尤伯曼(Ubermann)教授的威逼下走上神台，要说服教授自己先作试验品。当造神机器开动后，古城在剧烈的震动中开始毁灭，赶紧和索菲亚及时逃出。在潜艇上看到火山在落日下喷出海面，又沉入水中，最后海面又恢复了平静。

四、游戏心得

(1)对碰到的东西要多试一试，多看一下(look at)，注意其提示。能够拾起来(pick up)的东西一般都有用途，但可能是别的路径需要用的，而在当前路径中可能用不上。即使是简单的物品，也能创造出奇迹。

(2)游戏通过大量对话展开故事情节，介绍故事背景，提示解决问题的方法。因此，多与索菲亚对话，注意她的回答，对游戏的展开很有帮助。对回答也应仔细选择，还要注意和她对话时的语气。

(3)石盘对密码

页数	太阳石	月亮石	火山石
1	6428	6253	3175
2	7132	2476	1532
4	4654	2837	3155
5	8143	2458	1736
8	5466	7215	1737
5	1764	5671	7358
1	8322	5743	5179
3	4525	4317	15210
5	6275	6215	37111
7	8546	7851	57312
7	8158	1375	73113
7	6581	3242	75114
2	7348	4377	13515

恶魔禁地

Veil of Darkness

一、游戏简介

这是由SSI公司出品的角色扮演类游戏，游戏的中文版由软体世界推出。游戏设计新颖，情节离奇曲折，对话也很丰富，为不少玩家所钟爱。其中精美的地图可随情节发展而变化。

二、键盘操作方法

F1：屏幕显示地图。用光标点地图上标出的地点可使主人公直接前往。在迷宫中，使用此功能，屏幕显示所走过的路线，只有走通全部迷宫，才能得到所有的迷宫图。

F2：屏幕显示预言书。预言书是游戏过程中的重要提示。每当游戏者完成一些事后，预言书中相应的语句颜色就会改变，引导玩家继续进行。

Spacebar：切换光标控制人物或控制物品。

1：将人物状态和物品栏拉至全屏。

2：将人物状态和物品栏压至最低。

在用 Spacebar 键切换至光标控制物品状态后，用↑、↓、→、←键将光标指向想要使用的物品，按 Enter 键确认，这时用光标带着所选定的物品，移到人物的左手或右手，再用 Enter 键确认，人物手中就拿着所要使用的物品。

1：使用右手的物品；

2：使用左手的物品；

3：丢弃或投掷右手的物品；

4：丢弃或投掷左手的物品；

C：交谈；

D：丢弃光标所指的物品；

M：物品最大状态开启或关闭；

O：系统选项，包括游戏存档、载入等功能；

T：拿取物品；

V：观看游戏版本号；

/：观察人物现有体力、最大体力和负重量；

Esc：结束对话；

小键盘的方向键控制人物行走。

三、完全攻略

可怜黎民历劫，方悯苍生救难。

刘破暗空降世，足踏铁碟越山。

法相幻化大千，真身不识平凡。

血染重锤为证，驱邪卫道请安。

狂夜妖犬横行，周旋杀兽除患。

莫耐无辜缢首，理辨疑案奇冤。

七魂齐聚叹息，待索失物偿愿。

八方奔走寻觅，时至擒凶将全。

痴女缘由宿命，情助少年何堪。

纯银铸就神恩，祥参钱囊困玄。

束拘灵奴茹苦，清音通门礼赞。

藏汉恐泄天机，再探密洞细盘。

邪恶化身枯守，杀鬼有望恳谈。
勇士独定虎穴，智者巧封龙潭。
慑入魅眼致死，未解怎能旁观。
棘手还差分寸，谁料功归蒜蒜。
男儿仁义浩然，抗暴祈福运转。
今朝尽释书名，百年圣光复现。
正名直当脱口，致敌其短心乱。
退路概皆闭弃，存活仅只向前。

克列尔先生家

30年代，我驾驶着一架小飞机，飞行在罗马尼亚的上空。突然飞机上的仪表全都失灵，机窗外是一群群的蝙蝠，虽然努力控制，但是飞机还是直坠地面。等醒过来时，眼前是位金发女子，名叫狄卓拉。与她交谈得知我是由她父亲克列尔·克斯多夫和她家的仆人伊凡救回的。狄卓拉说她父亲克列尔正急于和我谈话，于是下楼在书房里找到克列尔先生。他希望我能帮他找回以前借给艾德华的锤子。在克列尔家地窖内可拿到两枚银币。向克列乐的仆人伊凡索要"零用钱"，得到6枚银币。

艾德华家

来到艾德华家，屋内一片狼藉，地上有滩血迹。从血渍中拾起一块破布，沿着血迹来到柜子前，将柜子推开，可发现一个暗门，进暗门就看见艾德华的尸体和染血重锤。带着染血重锤回到克列尔先生的书房，和克列尔交谈，拿到一卷预言书，这才知道我的飞机之所以落在这里，就是为了拯救这片恶魔禁地。向克列尔要烟斗后，与狄卓拉告别，她给了我一条领巾，据说这是一种幸运之符。离开克列尔家到村庄里转转。

村庄

在艾恩的杂货店内买到铁钉、油灯和烟草。商店的2楼住着母女俩，女儿叫娜塔莉亚，她小小年纪就得了一种可怕的疯癫症，真叫人同情。在断头酒家和酒保塞斯交谈，他向我炫耀他那只祖传的高脚杯，说只有克列尔先生的上等美酒才配用这只杯子。后向塞斯借火，得到火柴（如果没有烟斗，则拿不到火柴）。和其他饮酒的人交谈，他们纷纷向我推荐说西南方的农夫鲍里斯太太西尔维亚做的肉美味无比。断头酒家在游戏中很重要，因为这里提到的地名才能在地图上显现出来，这时在地图上就有了鲍里斯家。

鲍里斯家

到农家发现西尔维亚的肉竟是老鼠肉。和鲍里斯交谈，得知两个新地点："谷仓"和"坠机地点"。到谷仓拿到长柄叉（此物品以后可用来对付狼和蝙蝠）。到坠机地点，杀死野狼，采到草莓，地上只有飞机的印子，旁边一棵树突然开口，原来他本是个人，因为看到魔鬼们搬运飞机才被凯恩变成了一棵树，如果我能把他变回人的模样，他会告诉我飞机的去向。

修道院

回到村庄，在酒家与酒客们聊天，得知附近有个修道院。前往修道院，与神父交谈，买了圣水（此物对吸血鬼有效），得知有了生命之杯（像不像酒保塞斯家祖传的那只高脚杯）和骨灰就能使人复生。修道院的地下室里有个不停抄写的教士皮尔斯，细问之下，才知道他的笔

受过诅咒，向他索要翎笔，拿到翎笔后咒语就解除了。在其他几间房间里找到哥德式教锤（此物对骷髅怪物有效）和一本《水晶密术》，书中讲述了如何使用水晶宝石才能增强体力的方法。之后在坠机地点用火柴点灯，将灯拿在手上，向那棵会说话的树上扔去，拾起骨灰。

吉普赛营地

回到酒家，与酒客交谈得知艾德华生前曾将一个包裹给了吉普赛营地的女巫玛莉亚。在吉普赛营地，和玛莉亚说到艾德华和包裹，可以拿到艾德华的包裹、钥匙。在营地中结识了木匠卡罗勒斯和医师卡门，卡门告诉我如果要治疗疯癫症则需要芬纳草、贝东尼草、患者的头发和绘脸瓦罐。

村庄

回到村庄，从药师安娜贝莉处买了些芬纳草种，卖掉草莓。进人艾德华家，用他的钥匙打开那道锁着的门，推开一个柜子，进人暗道，通过暗道可以绕到克列尔先生家的酒窖。捡起酒窖的钥匙，拿上美酒回断头酒家。在断头酒家用美酒向酒保塞斯换得金杯。带着金杯、骨灰、3 枚银币到修道院请疯和尚举行复活仪式，被复活的人谈到飞机被凯恩运到沼泽地的经过。

沼泽

去沼泽捡起大扫刀、手枪、打火机、绳子、背包，将绳子系在洞旁的大树上，进入洞内，捡得钱币和蘑菇。

另一个村庄

回酒家与酒客交谈得知附近还有另外一个村庄。动身去另一个村庄，和历史学家康士坦对话，得知这片土地原为凯恩之父尼柯莱统治，尼柯莱拥有一枚印章戒指和一颗大钻石。尼柯莱有 7 个儿子。凯恩是老七。与他交谈中还得知“湖畔”和“黑森林”。这两个地点以后再去。从历史学家处买到护身符（此物可克制光魔），如何使用需问住在十字路口的老巫婆才能知道。找到法官亚利克塞，得知他正在悬赏捉拿狼人，还吊死了杀害艾德华的凶手安布罗斯。

十字路口

在十字路口，遇见安布罗斯的灵魂，希望能为他平反昭雪，作为回报是老巫婆一心想要的一把钥匙。在小屋中与老巫婆交谈，得知那把钥匙可开修道院的书库，库中有一本名叫《天外仪式》的书，这本书能让她祖父的灵魂得到安息。只要令她祖父超生，便协助我雕刻象牙号角，渡过黑木潭寻找彼得的尸身。询问如何使用护身符，原来只需挂在胸前。将护身符挂在脖子上。

另一个村庄

回到另一个村庄，在掘墓工克礼格尔家中拿到破衬衫和美酒空瓶，破衬衫上面的破洞与在艾德华家拾到的破布大小是一样的。在克礼格尔家后面还可采集一束香菜，并拾到一把铁铲。回到村庄向药师安娜贝莉询问香菜的事，可知香菜是有杀人意图的人才种植的一种植物。用这些向法官证明克礼格尔是真凶。法官立即逮捕了克礼格尔。为安布罗斯昭雪后，得到修道院书库的钥匙。到修道院用钥匙打开书库，拿到《天外仪式》一书，得到驱魂方法。在克礼格尔家，还找到一本《亡灵之书》，书中记载了许多死人的名字。在克礼格尔家南面住着一个女子，名叫克莉斯提娜，是克列尔先生的儿媳妇。与她朋友交谈才知她因丈夫去世而变得痴呆。在《亡灵之书》中找到她丈夫的名字安卓利·克利斯多夫。与她说了声“安卓利”，她

可恢复正常，并告知安卓利已变为僵尸，正在四处伤人。

找到银匠伊拉莫斯为子弹镀银，子弹储藏银后就可对付狼人。又从银匠处买到一把银剑，还经修道院疯和尚祝福。狼人应该是有残暴性情的人，到鲍里斯家中，进厨房，与西尔维亚说了声“狼人”，果然她原形毕露，用手枪将她杀死。杀死狼人后，向法官领取奖金。钱袋中有一枚铸有头像的银币，像是传说中费尔德所铸。

村庄

回村庄对克列尔谈起“安卓利”，可得到安卓利房门的钥匙。上到2楼打开门，用祝福过的银剑杀死安卓利，从他身上得到属于尼柯莱的钻石。回到断头酒家，与酒客交谈，得知原来一直在酒吧演奏的小提琴手贾思徹刚刚去世，因此进入酒店二楼的客房内，在小提琴手的尸体旁捡起小提琴和地下密道钥匙。进艾德华家中的地下密道，用这把钥匙打开密道中的一道铁门，在里面拿到印章戒指、绘脸瓦罐和火把（此物用打火机点燃可对付魔影）。

到蜡烛商乔塞夫的家里买到两根蜡烛。上楼与他的儿子安东尼谈到“娜塔莉亚”，得到她的一束头发。到另一村庄对历史学家说贝东尼叶后，可到公墓，用歌德式教锤杀死几个骷髅，采得贝东尼草。到吉普赛营地，将贝东尼草、芬纳草种、头发、绘脸瓦罐这4样物品交给卡门，制成可治好疯癫病的药。回到村庄把药给小女孩娜塔莉亚喝下，治好了她的病，得到她母亲的金饰针，要我去公墓打她父亲的灵魂。

公墓

到公墓和女孩父亲鲁西安的灵魂对话，得到阁楼钥匙和地点“灌木迷宫”。回到酒家，将高脚杯还给塞斯，向他寻问“斗剑”的下落，他说他的祖先早已把它输给了艾恩的父亲。向艾恩查问有关“斗剑”的事，他早已卖给了西北方大宅的主人。

灌木迷宫

进入灌木迷宫，用扫刀杀了一些托比亚的怪兽，捡到6颗大蒜花苞。绕出灌木迷宫就进入西北方的大宅。遇到大宅的主人米斯嘉，用烟草换得神圣标记，在屋中找到了《回春宝典》。并在阁楼拿到斗剑。

黑森林

去黑森林，找到一根梨木棒，请吉普赛营地的木匠卡罗勒斯做成一根魔棒（此物可杀死鬼火）。再入黑森林，去猎屋拿取猎帽。并在黑森林深处找到象牙号角。请银匠伊拉莫斯铸造银钟，把狄卓拉的领巾系于银钟之上，到修道院找到神父得到祝福。

公墓

去公墓，用在克札格尔家后面找到的铁铲挖开老巫婆祖父的墓地，拿到大铁钉。正要进入陵墓，被老巫婆的祖父所挡。点燃受过祝福的蜡烛，用大铁钉敲响银钟，使老巫婆祖父的灵魂得到安息。

十字路口·湖中小岛·公墓

到十字路口找到老巫婆，请巫婆在象牙号角上刻咒语。在湖畔吹响象牙号角，召唤出老船夫的灵魂，他载着我上了湖中央的小岛，找到彼得的尸体和短剑。现在，我们有7件物品：印章戒指、钻石、斗剑、金翎笔、猎帽、头像银币、短剑、小提琴。有了这7件信物，进入公墓的地下密道，进入七魂（尼柯莱和他的6个儿子）之屋，和每一灵魂对话，交还他们的失物，他们

便集中力量在墙上开了一个洞，从洞里可拿到魔术盒子。

村庄

到断头酒家与酒客交谈，得知楼上来了一个新住客马西亚。向马西亚买得法兰克的牙齿，又向伊凡要回铁锤。来到吉普赛营地，让玛莉亚做一个巫毒娃娃。到法兰克的家，用巫毒娃娃和金饰针吓唬法兰克，让他说出洞穴的地点。入洞，用圣水杀死吸血女鬼。打到一个铁门，用铁锹撬开铁门。和铁门后被锁着的艾格丽帕对话，得知只要能在凯恩的棺材旁找到开锁的钥匙，就能得知凯恩的真名。

凯恩城堡

到凯恩城堡，杀死骷髅拿到城门的机房钥匙，进入机房打开城堡大门，进城堡大门，进左边第一个门，找到一本能解除艾格丽帕魔法的书。再回底层，推开柜子进暗门后下楼，再推开柜子后发现另一个秘道。在密室里找到了棺材，用铁钉和铁锤把棺材钉死，并捡起地上的大铁钥匙。突然在一道密门后传来狄卓拉的声音，她说要救她只能从凯恩身上取得钥匙。

回到洞穴中解救出那本被锁住的书，得知凯恩的真名，可能是刀恩尔，也可能是班布罗，每回游戏均不同，随机出现。

回村庄，请安娜贝莉用大蒜花苞做成一个大蒜项链，脖挂大蒜项链，手拿草菇、魔术盒子，进凯恩城堡的右侧第三个门，到最顶层在凯恩说话前，吃下草菇可暂时失明，以抵抗凯恩眼睛的诱惑，打开魔术盒子，说出凯恩的真名，把圣水抛向凯恩。凯恩便化为一只蝙蝠飞走。追至棺材处，凯恩因棺材已经钉死而不得入。拾起一张木椅，拔出带尖的木棍杀死凯恩，救出狄卓拉。一起到了黑海边，登上一艘将要驶离港口的轮船。

四、游戏心得

游戏要求输入一些关键词，由于本游戏由台湾公司汉化，因此输入汉字的方法也采用台湾的汉字输入法。其用键如下所示：

声母：b—1，p—Q，m—A，f—Z，d—2，t—W，n—S，l—X，g—E，k—D，h—C，j—R，q—F，x—V，zh—5，ch—T，sh—G，r—B，z—Y，c—H，s—N。

韵母：a—8，o—I，e—K，i—U，u—J，ü—M，ai—9，ei—O，ao—L，ou—>，an—0，en—P，ang—；，eng—/，ong—J/，er 为-，ia—U8，ie—U<，iao—UL，iou—U>，ian—U0，in—UP，iang—U；，ing—U/，iong—M/，ua—J8，uo—JI，uai—J9，uei—JO，uan—J0，uen—JP，uang—J；，ueng—J/，üe—M<，üan—M0，üen—MP。

游戏中的负重有限，一些使用过的东西最好就地扔掉，如烟斗、用过的火柴、铁叉、铁铲、飞镖等。

1. 观看爆机画面

修改CODE.2文件，寻找3C 0D 74 04 3C，将74改为EB，进入游戏可看到爆机画面（一定要看完片头的DEMO）。

2. 生命值修改

修改存档文件?.SAV（这里?为存档号），将SECT 0040的DISP 0345和DISP 0347改为FF，可增加生命。

3. 解析

修改文件 CODE.2，寻找 74 04 33 C0 EB 12，将 74 改为 EB 即可。

福尔摩斯探案之开膛手杰克
Sherlock Holmes：The Lost Files

一、游戏简介

这是由电子艺术公司于 1993 年推出的，由智冠科技公司发行的冒险类游戏。该设计采用当时算是高分辨力的动画，图象逼真度有了很大提高，且谜题构思也很巧妙，推出后得到玩家的相当好评。游戏容量为 18MB。

二、完全攻略

入夜，福尔摩斯和华生医生接到苏格兰场警局莱斯崔德探长(Inspector Lestrad)送来的字条，原来雷吉斯剧院(Regency Theatre)发生命案，因此福尔摩斯和华生为找出杀害女演员莎拉·卡洛薇(Sarah Carroway)的凶手，开始在伦敦市区奔走。

雷吉斯剧院后巷

这是凶杀案的第一现场，如果莎拉不外出的话，她的女帽不会掉落在后巷。莱斯崔德探长认为这是开膛手杰克所为，不过仔细查看尸体上的伤口后，恐怕事情不会这么简单。福尔摩斯取走刀伤附近的白色粉末，打算回去进一步化验。从探长口中得知莎拉·卡洛薇的公寓地址。福尔摩斯拿走现场的烟蒂、节目单、铁棒。查看完现场后便进入剧院的化妆间。

雷吉斯剧院化妆间

目击者帕克(Sheila Parker)惊吓过度，问什么都答不上来。福尔摩斯和华生医生交谈，然后向华生要些镇定剂给目击者服用。这时目击者会告诉福尔摩斯莎拉有个姐姐安娜(Anna)，以及莎拉生前有个神秘的男朋友，桌子上的香水就是他送的。拿起香水来观察，发现香水是来自贝莉香水店。管家正在修理大门，与他交谈后可知有一位十七、八岁的男子正在追求莎拉，那人可能会去月门酒店。在地上找到弹簧并将弹簧交给管理员修好大门，可在门上高处发现油渍，其中还有黑色头发，表明进来的男子抹过发油，而且身材比较高。在右侧花瓶发现花朵褪了色，随手拿了一朵准备去化验一下，花瓶旁所附的卡片看上去不是男人写的，可能是找人代写的，送花的人大概不希望留下什么线索，还是先回家再说。

贝克街 221B 室内

福尔摩斯把花朵放在试验桌上(使用花朵于实验桌)，用显微镜观察，发现花朵褪色的原因可能是因为染过色的缘故。用火柴点燃酒精灯，并将花朵放入烧瓶中，经过加热，证明是用碘染的色。将白色粉末放于实验桌上，并将粉末放入试管中，加入硫酸及锌，并用酒精灯加热(再次使用粉末)，一会儿试管边缘显现出黑色物质，表明其中有砷的成份，可能是一种防腐物质，应该找人去调查一下。

贝克街 221B 室外

福尔摩斯将花给小孩魏金斯(Wiggins)，请他协助找到卖花的人。这可能需要一段时间，

正好我们可以去莎拉的公寓里看一看。

莎拉·卡洛薇的公寓

进门后可在洗衣篮里找到一件橄榄球衣，上有马凯的发油及黑发，表明莎拉的男友曾去过剧院化妆室，并在门上留下痕迹。不过莎拉为什么不愿意别人知道呢？查看屋内的一把雨伞，把伞打开（开启雨伞）掉下一把钥匙，可能是她化妆间的钥匙。

雷吉斯剧院后巷

来到这里，剧院的门也锁上了，进不去，苏格兰场警局已经把尸体移走了，只好先到停尸间看一看。

南方停尸间

和验尸官交谈，询问是否可看一下死者的随身物品，向他索要莎拉的钥匙，但验尸官坚持要有官方的许可证才能拿走。福尔摩斯和在场的葛瑞森探长（Inspector Gregson）交谈，请他帮忙说情也不行，只好去警局开许可证。没想到警局门口的守卫坚守职责，福尔摩斯报上葛瑞斯探长的大名也进不去，只好先回停尸间去找葛瑞森探长。福尔摩斯到了停尸间和葛瑞森探长谈了刚才的事，探长觉得很没面子，于是气呼呼地带着福尔摩斯去警局找守卫。

苏格兰场警局

葛瑞森探长训斥了大门的警卫后，福尔摩斯和华生进到警局的大门。可是值班巡警邓肯因莱斯崔德探长交待不许他人打搅他，所以福尔摩斯仍然见不着探长。与华生出门，和在门口卖苹果的小贩交谈。这个小贩竟想敲诈一番，幸好福尔摩斯说破他是假装瞎眼，他只好说出要见莱斯崔德探长只要捧一下邓肯巡官就行了。回来后向邓肯说了几句好话，他就把莱斯崔德探长找来。和探长谈话后，可从邓肯手中得到许可证。去南方停尸间，把拿到的许可证给验尸官，拿走莎拉包中的钥匙。现在可回到剧院后巷了。

雷吉斯剧院后巷

使用钥匙打开化妆间的门，正好管理员也在。用在雨伞中找到的钥匙打开抽屉，上面抽屉中有两张歌剧院的门票。问起管理员才知道莎拉的姐姐安娜是歌唱演员，管理员准许福尔摩斯把戏票带走。

平衡歌剧院

将戏票给引位员看后，可跟经理交谈，得知安娜竟然失踪了，偏偏经理又不愿意告诉他们安娜的地址。先到楼上包厢看看，在包厢有位太太要赶他们走，把票给她看再和她交谈。原来她是歌剧院的老板，和安娜姐妹很熟，就连安娜送莎拉一个象牙项链都知道，而莎拉的男朋友名叫詹姆士（James）。因为经理不让福尔摩斯进安娜的化妆间，老板便写了张字条给福尔摩斯。将字条交给经理，他很不情愿地带福尔摩斯去安娜的化妆间，密切监视他们的行动，使得他们无法查下去。出化妆间后，福尔摩斯和华生商量出一个支开经理的办法，再进化妆间，让华生支开经理，福尔摩斯乘机从抽屉中拿到钥匙，这大概是安娜家某个地方的钥匙吧。

贝克街221B室外

魏金斯已经打听到花的出处，那是凯玫特花园（Covent Garden）广场的露丝莉所卖的。

贝莉香水店

和贝莉交谈，问她在买香水的人中是否有个抹过发油、个子比福尔摩斯高、但不知胖瘦

的年轻人？她回答见过，但不愿意进一步详谈。扫地的佣人在贝莉的监视下不敢和福尔摩斯交谈，得想法支开贝莉才行。查看柜台，发现有个牌子的香水暂时没货，于是向贝莉买 Lacote 牌子的香水，她会到库房去取，趁她离开之际向女佣打听詹姆士，得知他抽耐牌的香烟。于是先到橄榄球场(South Kensington Field)找詹姆士。

橄榄球场

一群年轻人正在练球。找到教练后先夸他一番，然后请他叫詹姆士出来，但叫詹姆士的人太多了，于是告诉他找黑发并抽耐牌香烟的詹姆士。这样，教练才找来福尔摩斯想找的詹姆士。因为教练规定训练期内不准交女朋友，所以詹姆士不敢承认他与莎拉的关系。不得已，只好把莎拉的香水瓶给詹姆士，他不得不承认，并与福尔摩斯一起回宿舍去。

大学宿舍

詹姆士认为福尔摩斯和华生是故意来破坏他参加比赛的，并且根本不相信莎拉已死，非得要有官方证明或报纸才能说明这是真的。福尔摩斯来到南方停尸间找验尸官，但验尸官不肯把死亡证明文件交给福尔摩斯，连副本也不行。看来只有到报摊买份报纸才行。福尔摩斯又回到贝克街 221B 室门外，向报摊老板买份报纸，结果报纸已经售完，也无存货。只好让魏金斯跑一趟别的街区买一份来。得到报纸后回到大学宿舍给詹姆士看。詹姆士看完报纸后十分伤心，莎拉之死对他来说是很大的打击。和他交谈得知安娜的未婚夫安东尼奥・卡芦梭(Antonio)经常在伯纳德街酒店的台球室出人，但是不知道他和安娜的住所，而且，安娜时常到西边野餐公园和附近小学的孤独小男孩玩耍，似乎对那孩子很关心。那就先到野餐公园看一看。

野餐公园

公园里有许多小孩在玩，但有一个孤独的小男孩独自站在边上，用多种方法仍无法吸引他的注意，更无法与他交谈。华生认为先去找安东尼奥可能可以得到小孩的信任，那就到伯纳德街酒店找去。

伯纳德街酒店

首先和酒保巴曼交谈查问关于安东尼奥的消息，可惜他也不清楚。于是转向诺比・卡瑞顿这个无赖查询。没想到他骗了他们的钱，叫福尔摩斯问旁边的旁观者。右边的旁观者收了钱却也不知道安东尼奥的住处，此时中间的贾克・马荷尼说他认识安东尼奥，但他不告诉福尔摩斯。只好再想办法。和酒保交谈得知这几个混蛋的底细后，和贾克・马荷尼交谈，并威胁他要公开他的底子，这家伙只好说出安东尼奥的住处。

安东尼奥的住所

和安东尼奥交谈后可知那个孤独的小男孩很喜欢陀螺(想起魏金斯手里就有个陀螺)，而安东尼奥也告诉了安娜的住址，并提到她的管家听力不太好。安东尼奥说她如果不见了，那她可能就很危险了。

安娜・卡洛薇的住所

福尔摩斯按了门铃后没人来开门，可见她的管家听力是不行。那只有用从安娜化妆间取来的一串钥匙将门打开。进了客厅，发现在桌上有个银盘，其中有两张名片，拿起来一看，一张是安东尼奥，另一张是贾克伯・法辛顿律师的。到了楼上卧室，女管家正在收拾屋子，和她

交谈，她不让福尔摩斯乱动东西。没有办法，下楼移动花盆，把泥土弄到地上，并上楼告诉女管家，女管家听后就下楼收拾去了。移动雕像，发现一本安娜的日记，查看一下才知道原来她是为了争儿子的监护权，可能就是那个孤独的小男孩，她把一份重要的文件放在给莎拉的项链中，可是现在项链也不见了。必须找以项链才行。去找贾克伯律师(Jacob)问问。

贾克伯律师办公室

和贾克伯律师交谈后才知道原来他和安娜的父亲是至交，而她正为安娜想办法争回儿子的监护权。但如今安娜却失踪了，那说明她不是躲了起来就是身陷危险之中，如今只有先去查害死莎拉的凶手，因为他可能是为同一目标而来的。

凯玫特花园广场

福尔摩斯找到露丝莉交谈，但她只谈生意，不谈其他。于是先向她买花，然后问起请她代为写卡片的男人，也就是那位神秘的仰慕者。他买花之后却邀露丝莉出游，可见他对莎拉并非真心，只是另有目的罢了。而他在水桶弹烟头时一定不心掉了什么东西在水桶里，才会看了看水桶，无奈地骂了一番。福尔摩斯走到放花的水桶边上，拿起铁丝篮子查看水桶，底部似乎有东西。使用铁丝篮子折成铁钩子放入水桶，捞上来一看原来是个袖扣，上面有乔・布的缩写。

月门酒店

进门后看到一个老虎标本，走到柜台边和老板交谈。并把袖扣给他，他认出是乔治・布莱克伍(Blackwood)的东西，这个人就是为他制作老虎标本的人。但老板也不知道他在哪里，只知道贝德利烟草店(Pradley's Tobacco Shop)也有他做的麋鹿标本。至于是否有个17岁的小伙子，如同雷吉斯剧院所描述的人，老板则不愿意告诉福尔摩斯。和他挑战飞镖赌一把，但老板说除非你能赢得3个酒客才有资格向他挑战。飞镖比赛采用的是301分的制度比赛，谁先把分数消成零，谁就赢。对手一个比一个厉害，赢得3位酒客后再赢酒保，他就会告诉你那个小伙子在哈亭顿药房里做事。先到烟草店看看。（如果飞镖技术太差，可查看墙上和吧台上的照片，拿公开老板逃役的秘密威胁他，也可得到所要信息。）

贝德利烟草店

来到贝德利烟草店，老板不在，看店的员工什么也不说，也不让你四处乱摸。福尔摩斯发现墙上的麋鹿标本上好象有字，可是挂得太高了，看不清。向伙计表明身份后，便可将3个箱子依次推到麋鹿标本下面，砌成品字型。福尔摩斯爬上箱子，用手移开麋鹿头，终于看到牛津标本剥制之家(Oxford Taxidermy)的地址。再到药房去查证一下。

哈亭顿街药房

药房老板也不合作，福尔摩斯买了些药后，才能和药店店员里加德(Ricgard)谈话，得知原来他是莎拉的倾慕者，甚至想娶莎拉为妻，虽然天真，却可以说他与命案无关了。那就到牛津标本剥制之家去找布莱克伍吧。

牛津标本剥制之家

福尔摩斯和标本剥制者交谈后才知道原来他是布莱克伍的助手索任森(Lars Sorenson)。查看桌上锯齿状的小刀，再和华生交谈，这大概就是杀死莎拉的那种小刀，一种很像手术刀的标本剥制刀。再拿起挂着的工作服，从尺寸看和剥制者身材不符，大概是布莱

克伍的。与索任森交谈，让他一定要说明布莱克伍的去向，否则可能成为共犯。终于得知布莱克伍到苏瑞商用码头去的消息，但那地区太大，不容易找。华生建议找雪曼(Sherman)借警犬托比(Toby)去找(有布莱克伍的工作服可利用)。

雪曼的家

在雪曼的家里到处是动物，叫醒雪曼后向他借用猎犬托比。他交给福尔摩斯一副项圈，将项圈套在托比身上就可出发了。

苏瑞商用码头

托比找到一座仓库，可是华生没带手枪。仓库的玻璃窗很脏，从外头也看不清里面有多少人。仓库上有水桶和抹布，移动木桶到门下之后，爬上木桶拿取水桶。移开木桶捡起抹布。使用水桶到泰晤士河打水，再使用抹布在水桶内弄湿，最后用抹布来擦窗户。原来里面只有布莱克伍及要买项链的买主二人，这次可逮到他了。可是门被木板顶住了，必须用东西把它敲开，打开码头旁边放杂物的小屋子，可拿到一把大锤。利用大锤打开大门和华生一起冲进仓库抓人，终于抓到了布莱克伍，另外一人却逃走了。

曲街拘留所

福尔摩斯到曲街拘留所约谈布莱克伍，但守卫坚持没有许可文件就不能进人，只好到苏格兰场警局找邓肯开了一份。拿着许可文件给守卫后便可进入拘留所，原来布莱克伍是受命找回一封信，可能是安娜用来证明儿子的文件。那可能是孩子父亲怕被夺走监护权才雇佣布莱克伍，不料布莱克伍找错人不慎杀了莎拉。那安娜真的有危险了吗？再和布莱克伍交谈，他终于为减轻罪行告知项链已经卖给杰姆森当铺(Jaimess Buying And Selling)了。

杰姆森当铺

杰姆森当铺的吉格·杰姆森(Jaimeson)是专门收受不法物品的人，可是他不愿意告诉我们项链的去向。直到福尔摩斯用警察来威胁他，他才说出项链被摩尔海德(Moorehead)买走。而罗伯·汉特(Robert)正在追查那串项链，可能这家伙又是另一个杀手也说不定。

摩尔海德和加德纳办公室

办公室里只有女秘书在，摩尔海德和加德纳(Garder)都不在。不过和秘书交谈后可知有人约加得纳在动物园见面，时间是晚上，十分奇怪，最好到动物园看看。

伦敦市立动物园

福尔摩斯到了动物园，邓肯巡官已在大门，原来加德纳被杀死在动物园内。赶到葛瑞森探长旁仔细查看尸体和断腿，这似乎不是命案第一现场，因为这里没有大量血迹。走到象栏左边的狮栏，这和他的伤口可能有关，而栏内的污泥中有个反光发亮的东西。没有人协助，可不能下去拿。去和葛瑞森探长交谈，然后去找动物园负责人荷利斯顿(Hollinston)交谈。原来晚上只有西蒙(Simon)在场，他是一个和动物有特殊感情的人，就去找西蒙。

西蒙的家

西蒙的靴子沾满了狮栏中的污泥。询问他是否在保护狮子？突破心理防护后会告知事情真象(可先看一看墙上的照片)。原来他害怕别人以为是他心爱的狮子咬死了加德纳，因此把尸体移走。要求他协助拿取掉落在狮栏内的反光物品。

狮栏

在西蒙的协助下，福尔摩斯顺利地拿到加德纳的表，打开查看可找到一张字条，可能是密码。现在还得找找摩尔海德。

贾克伯律师办公室

秘书说摩尔海德知道消息后就离开了，这时查看一下右边墙上配了框的加德纳的照片后，再问秘书有没有办公室的钥匙？她说没有，福尔摩斯拿起坏的打字机砸向玻璃门，打破玻璃，打开门进入办公室，果然桌上有张纸写着要摩尔海德到平克若斯街车站的二号月台，于是我们赶往平克若斯街火车站。

平克若斯街火车站

罗伯·汉特持枪威胁摩尔海德把项链交出来，但他不肯，于是罗伯把摩尔海德推下铁轨被迎面驶来的火车压死，福尔摩斯抓住罗伯·汉特并将他送到曲街拘留所。

曲街拘留所

罗伯·汉特毫无悔改之意，并且不承认他的罪行。没有办法只有从孩子处着手找出幕后主使人。

贝克街 221B 室外面

和魏金斯讨价还价后买到陀螺，再带去野餐公园。

野餐公园

对孤独的小孩使用陀螺他就会过来，原来他叫保罗。送给他陀螺，他会玩得忘了带走帽子。拿起帽子查看可知购买的店，到店里去看一看。

艾汀顿骑士服专卖店

店里的顾客都是一些有钱有势的人，店员看不起福尔摩斯，反而说帽子是偷来的。福尔摩斯和华生决定整整他。查看墙上的物品后，福尔摩斯便宣告店内有假货，把顾客吓跑了，店员受不了只好告知买主是布门威尔爵士(Lord Brumwell)，他可能是幕后主谋，得查一查。

布门威尔爵士住所

管家在福尔摩斯在使用门铃拉索后出现，交谈一会儿拿走名片后，只有布门威尔爵士夫人愿意接见。进了大厅，克奈爵士夫人不肯让福尔摩斯见爵士本人。还需要有更多的物证才能让他俯首就范，希望能在摩尔海德办公室找到什么。

摩尔海德及加得纳办公室

下个问题是找到办公室内的保险箱在哪里。把门边椅子移开，地上有个纸条。再检查书架，发现只有右下方是些不入流的小说，将书移开果然有一个保险箱。利用加德纳的表内找到的号码打开保险箱，终于拿到安娜给莎拉的项链。查看项链发现布门威尔家的家庭医生史密森的信，证明了保罗是安娜的儿子，孩子的父亲布门威尔爵士十分可能是命案的主谋。

布门威尔爵士的住所

有了史密斯医生的信，布门威尔爵士夫人就不再隐瞒，允许福尔摩斯见爵士。但是爵士在告知罗伯·汉特的住所后就羞愤逃走，临走前还关上门并上了锁。福尔摩斯检查室内后把壁炉左上的波斯刀扳动一下，再把墙上的画打开。后面出现一个未上锁的保险箱，打开保险箱拿出一把黄铜钥匙，打开上锁的门。出了爵士的家看见爵士夫人找到了爵士，福尔摩斯赶快跑过去，想不到爵士自己从伦敦桥上跳了下去。现在只好从罗伯·汉特家中寻找线索了。

罗伯·汉特的家

福尔摩斯在床边的柜子上找到一本日记，打开日记，其中夹着一张当铺的当票做书签。查看书可知罗伯把东西交给罗丝，而书内又提到许多命运、占星的事（定与罗丝有关），据华生看那可能是凯玫特广场为人占星的罗莎夫人（也可打开床边的箱，并用铁棒撬开箱子内的夹层，可拿到一份文件，由此可得到相同的结论）。先到杰姆森当铺看看。

杰姆森当铺

把当票交给老板，得到一副占卜扑克和一把钥匙。

罗莎夫人的店（凯玫特广场花园）

用钥匙打开抽屉可拿到一把银钥匙。移动柱子上左边的蜡烛，从而打开一个暗门，利用银钥匙找开小箱子，其中有租约及羊皮纸，这些是罗莎夫人替罗伯·汉特收藏的犯罪事实。根据租约上的地址赶到赛维伊街码头（Savoy Street Pier）。

赛维伊街码头

查看窗户，发现屋内安娜·卡洛薇被绑在椅子上，在她的头旁边还挂着一桶黑色粉末，连接一根引线，下方是一支燃烧的蜡烛，那条引线也同时连接在门把上，当门一被打开，引线就会使蜡烛上举而被点燃。福尔摩斯使用铁棒打开门，冲进屋内救人，在爆炸之前，终于将安娜·卡洛薇松绑，冲出门外。这场命案在福尔摩斯努力下终于真相大白，凶手伏法，主谋自杀，为了争夺一个孩子的抚养权，牺牲了 3 个人的性命，整个故事多少让人觉得可悲。

三、游戏心得

要尽可能地和所有人交谈，如果有问题解决不了，可与华生谈谈。与他人对话时，要尽可能把各种可选的可能选项都选过。同时也要把场景中的东西都查看一下。

福尔摩斯探案之玫瑰纹身

The Lost Files of Sherlock Holmes：The Case of Rose Tattoo

一、游戏简介

这是一款由电子艺界公司出品的冒险类游戏。这一集比以前的《福尔摩斯探案之开膛手杰克》（攻略见万水电脑游戏丛书之《电脑游戏菊花宝典》）有很大改进。游戏中的所有人物都是真人扮演后再进行细致的后期加工而成的。每个人的声音都具有特色，非常符合人物的性格。游戏既可通过屏幕下方的命令行进行操作也可用鼠标通过点或拖放来进行。在实验室里的试验也不再由游戏自动进行，而是要由玩家自己选定用哪一种药品或仪器，增加了解谜的难度。

二、完全攻略

贝克街 221B

1889 年 10 月，伦敦贝克街 221B 号，大侦探福尔摩斯正闲得无聊，这时房东哈德森太太

进来，交给福尔摩斯一封信。这封信是福尔摩斯的哥哥迈克罗夫特写来的。福尔摩斯看完后交给华生医生，信上写道："请到戴格尼斯俱乐部来找我，我需要你的力量、判断力和洞察力。"

戴格尼斯俱乐部

45 分钟后，福尔摩斯与华生医生来到戴格尼斯俱乐部。门卫福布斯上前开门，这时发生巨大爆炸，将三人掀翻在地。福尔摩斯的哥哥迈克罗夫特受重伤住进医院。福尔摩斯悲痛过度，回到贝克街 221B，进了自己房中，不见外人。

贝克街 221B

华生医生从贝克街 221B 出来，查看一下窗下栅栏上的那条围巾，看到鸟飞走了，狗从亭子里出来后，再向左，唤醒正在亭子里鼾睡的魏金斯。同魏金斯交谈后，前往苏格兰场。

苏格兰场

华生告诉看门的伯恩警官要找德勒警长，但伯恩警官坚持不让进，他们认为这次爆炸案只不过是煤气泄露而已，并指着大门旁边的"不得停留"的警示牌，让华生赶快离开。华生到大门左侧找到小贩奥吉·春伯，奥吉可能有办法。华生用半个克朗从奥吉那里购买戴格尼斯爆炸的消息。不过奥吉认为是恐怖分子干的，其它他也一无所知。

戴格尼斯俱乐部

华生医生前往戴格尼斯俱乐部，守在门口的德利警官不让华生进人，除非是俱乐部的成员或是警方人员才能进入。得知在医院中急救的迈克罗夫特已清醒过来，便前往圣巴特医院。

圣巴特医院

华生来到圣巴特医院，向服务台的护士长请求看望迈克罗夫特，但未得到同意。与左边病床上的那位病人谈话后，知道新病房离停尸间很近。便向护士长要求见见验尸官麦克比，护士长同意华生进入停尸间向麦克比问候。麦克比正忙于在处理戴维格尼斯俱乐部爆炸案中的死者赫伯特爵士的尸体，但不愿提供有关死者的任何情况。不过他向华生指出了通向病房的那条通道。华生医生往左来到新病房，与全身裹上绷带的病人旁边的格雷斯修女交谈后，知道迈克罗夫特躺在 3 号床。来到 3 号床的迈克罗夫特身边。床头的病历卡上写着"曾接受大量吗啡以缓解疼痛。脑部皮层组织损伤，会造成不可预料的脑功能紊乱"。迈克罗夫满口胡言乱语，华生医生想和迈克罗夫特交谈，但格雷斯不同意。观察病人发现手上戴着俱乐部会员的戒指，便想取下这个蒸蒸日上指，但受到格雷斯小姐的制止。看看床头柜上有几本歌谱、几支安瓿，里面可能是吗啡，还有一个空水杯。便让格雷斯小姐取点水来，并表示自己是个医生，可以照顾他。格雷斯就起身离开去取水。华生医生与迈克罗夫特交谈，但很难听懂，看来脑子受伤很重，就从迈克罗夫特右手上取下俱乐部的会员戒指。

戴格尼斯俱乐部

出了圣巴特医院，来到戴格尼斯俱乐部。华生向警官出示戒指就可进人。爆炸后的俱乐部破败不堪，华生向右穿过大厅门廊，来到里间。废墟中有个钟，华生正要触摸这个钟时，德利警官进来，要华生离开这个不安全的地方。德利警官走开后，华生在钟旁拿起钟面，这个钟面左边被可疑的沙状物覆盖，两只指针都没有了。这时警官进来把华生赶了出去。

贝克街221B

回到贝克街221B号，华生将钟面放到实验台上分析。先在烧杯中放入硫酸钠，然后用刮漆刀将钟面上的粉末刮进烧杯，再将蒸馏水倒入烧杯，用火柴点燃本生灯。亮光一闪，发生爆炸。福尔摩斯听到爆炸声从卧室中冲了出来，华生告诉他从戴格尼斯俱乐部带回的残余物是爆炸性硝酸盐，这说明俱乐部里煤气管道破裂爆炸是由这个燃烧装置引起的。福尔摩斯从黑色的凝聚物看出是汞制炸药，于是决定着手进行调查。

福尔摩斯与华生交谈，华生认为"牛眼矿灯"会对破案有所帮助。福尔摩斯打开房中左边的桌子，从里面取出牛眼矿灯，与华生一起来到苏格兰场。

苏格兰场

福尔摩斯来到苏格兰场见德勒警官，门口值班警察也不放他进去。到右侧与小贩奥吉交谈。与奥吉玩西班牙猜牌游戏。福尔摩斯发现最初让人看的牌在奥吉的左手上，如从桌上三张牌选是不会赢的。福尔摩斯走到警官身边，告诉他奥吉赢牌的秘密，警官便让福尔摩斯进入苏格兰场。

德勒警官正与青年妇女谈话，对福尔摩斯的到来视而不见。福尔摩斯先与值班警官邓肯交谈，然后又与格雷森侦探对话，因为此案由德勒管，他无法给福尔摩斯调查权。福尔摩斯看到值班警官身后牢门后有个犯人，华生说那人可能有癫痫病。福尔摩斯告诉警官他觉得犯人病了。值班警官不信，福尔摩斯看了下书架，问邓肯熟悉《大英百科全书》吗。值班警官对这本书崇拜得很，并承认里面有对医学方面的最权威的解释。福尔摩斯说为了避免德勒警官因误抓人而被起诉，应先看看《大英百科全书》的有关章节。邓肯让詹森警察查到有关章节后交给德勒警官。德勒看后大吃一惊，命令将那病人无罪释放并交其姐姐监护，接下来接待了福尔摩斯，并开出一张调查现场和太平间的批准令。

戴格尼斯俱乐部

福尔摩斯拿着批准令来到戴格尼斯俱乐部。先调查大门旁边的那堆家具碎块，然后向看门的门卫出示批准令后进入前厅。在有瓶白兰地酒的吧台脚下的地上，可捡到迈克罗夫特的鼻烟盒。通过走廊进入里间，四处检查后，在触摸钟座、筛残骸、解链子时都被福布斯制止。再与华生交谈后，暗示将福布斯引开。华生拆除门厅里挡住光线的横梁，福布斯果真被华生引走。福尔摩斯在钟旁拾到一个皮箱把手，在休息室里解下一段铜链。将解下的那段铜链拴在残骸中的一段横梁上，将横梁拉开，然后用"牛眼矿灯"照亮残骸，在残骸中筛几下，找到一段与齿轮和柱子相连的弹簧。拾起矿灯，走出休息室，福尔摩斯对福布斯说，爆炸前有个男人进入俱乐部拿了个旅行袋或箱子。福布斯在福尔摩斯的一再追问下，谈到见到的那个人是个年轻人，体面、目光平视的家伙。

圣巴特医院

福尔摩斯离开戴格尼斯俱乐部，想了解迈克罗夫特的病情，便前往圣巴特医院。但护士长既不让他进去，也不让他去见验尸官，出示警方的批准令也没有用。福尔摩斯注意到大厅里有许多患流行性感冒的病人，并看了一下躺在旁边病床上病人的病情，得知这个人患肺气肿。就质问护士长为什么把这个病人放在传染病区任其衰弱下去。但护士长说这是个小病，正等某位名医。根据华生的主意，福尔摩斯走到病床前，问病人是否愿意到一个不被传染的

地方。征得同意后，将病床往左推出视线。趁护士长追赶病床，福尔摩斯和华生便溜进了太平间。

验尸官麦克比正忙于处理赫伯爵士的尸体，福尔摩斯向麦克比出示了警方的批准令后，麦克比同意他检查赫伯等两具尸体，并察看了衣柜中死者留下的衣物。询问麦克比死者背部烧伤的情况，福尔摩斯认为赫伯的死是个关键。

离开太平间来到病房。迈克罗夫特还满口胡言，但福尔摩斯听到几个人的名字，说明他有时还是清醒的。查看迈克罗夫特床头的病历表，发现后面有一张没有签字的迈克罗夫特个人物品的收据，其中包括一个环上的两把钥匙、一个用黄金刻有字母“MH”的名片盒、一本支票本皮夹、16 英镑现金。

出病房来到大厅，将迈克罗夫特个人物品收据递给护士长，要求取回迈克罗夫特的物品，护士长虽不情愿，但还是将物品中的钥匙给了福尔摩斯。

多彻斯特国防大楼公寓

拿到钥匙后前往迈克罗夫特在多彻斯特国防大楼的公寓。门卫鲍伯不让福尔摩斯进入。在与华生交谈后，正要与门旁的车夫谈话，那车夫却避开了。华生根据福尔摩斯的推测，过去调查，说那个人是跟随德勒警官多年的托波依警官。福尔摩斯向门卫鲍伯出示迈克罗夫特的钥匙。鲍伯扭住福尔摩斯，要他说出钥匙的来历，并出示身份。这时托波依出现，证明福尔摩斯的身份。终于进入迈克罗夫特的房间。

移开客厅里壁炉上方的雕塑，再移开后面的画，见到一个保险柜，但里面是空的。从书架、杂志架和圣经中也没有找到有用的线索。进入卧室，衣柜是空的，用钥匙打开信件箱有一条手帕。在一个可转动的地球仪上也没有疑点。调查书桌上的一本词典，参考页里有几个单词。书桌上的钢笔说明迈克罗夫特正在试用显影墨水。移开烛台，找到一张活页纸，上面有 3 行谜语。福尔摩斯破解了这 3 行字谜，第 1 行为“apply”，第 2 行为“water”，第 3 行为“heat”。合起来的意思是将水加热。将床头柜上的水杯中倒满水，将活页纸放入其中浸湿，然后将书桌上的那个烛台点燃，将活页纸烘干，显现出的文字为“见希腊文的书”。回到客厅找到那本希腊文的圣经，找到其中夹的一张羊皮纸。

贝克街 221B

回到贝克街 221B 号，将羊皮纸放到实验台上分析，先向烧杯中放入蒸馏水，再向烧杯里加碘，然后点燃本生灯，烧杯冒出阵阵紫烟（这是升华的碘），用紫色的烟雾熏羊皮纸。纸上显现出来的文字说明事情发生的大致经过。原来迈克罗夫特在一个星期四早上发现国防部阅览室里的一份记载重要炸药配方的文件丢失了，这份文件如果落在敌人手里，则后果不堪设想。国防部调查委员会立即着手调查，但几个小时后，这个调查便被终止了。迈克罗夫特认为委员会内部成员及国防部的办事员可能参与此事，于是列出了 7 个可疑人的名字：丹尼斯・洛顿勋爵、霍瑞・斯维布瑞奇、艾佛瑞・范肖、菲利浦・布莱苏、国防部的托马斯・普莱特和埃奇・惠特尼，以及杂工埃奇・罗切特。只有这 7 个人有足够的机会可从闲人免进的房间里拿走这份文件。福尔摩斯从左边书桌上的电话号码簿中查到斯维布瑞奇、普莱特和洛顿 3 个人的地址。

斯维布瑞奇住所

根据这些地址先来到斯维布瑞奇的住所。管家普维说，斯维布维奇先生不舒服，拒绝见客。福尔摩斯观察一下屋子里的家具，从桌上的碟子里拿走两颗糖果。

普莱特公寓

来到普莱特公寓，房东玛瑟达·梅森夫人谈到许多关于普莱特的事。普莱特不在家，也不知道什么时候回来。从房间里的摆设可推测出普莱特去过印度。于是留张名片待以后联系，便离开了。

洛顿公寓

最后来到洛顿勋爵的府上，在客厅里选择第二句问话（我是歇洛克·福尔摩斯，……）问管家杰金斯是否能与洛顿勋爵谈话，杰金斯便进去看看勋爵是否在家，但久久不见回返。福尔摩斯与华生仔细地观看大厅内的各项摆设，华生照着乐谱架上的乐谱弹了两遍钢琴，而福尔摩斯敲击长椅、浏览相册。探听门内的声音，好像是在打台球。福尔摩斯认为这家主人近来可能发生悲剧或财政危机，家里突然衰败起来。门被锁住，也敲不开。福尔摩斯靠近门边，正要上楼，杰金斯回来说勋爵不在家。观查杰金斯，然后对他说台球打得还不错。杰金斯说他打防守让勋爵无隙可乘。福尔摩斯说这次来不是礼节性拜访，而是有要事相商。这次得以进入洛顿勋爵的活动室，但没从勋爵口中得到有价值的东西。

圣巴特医院

福尔摩斯前往圣巴特医院。向迈克罗夫特询问炸药配方的研究者迪沃教授住在哪里。通过他前言不搭后语的回答中分析出地址后，便前往迪沃教授的实验室。

迪沃教授实验室

福尔摩斯见到迪沃教授后，便将情况告诉迪沃教授，并询问了有关配方的细节问题。并将从爆炸现场找到的那节弹簧给迪沃分析。离开前福尔摩斯从铁炉子里找到一张可能是炸药配方的副本，上面记载着复杂的化学式和数学公式，读完之后将纸条放回原处，关上铁炉子。

回到圣巴特医院，发现迈克罗夫特已迁到另一间单独的屋子，不见任何人。

贝克街 221B

回到贝克街 221B，进门从哈德森太太处拿到德勒的电报，说方尖碑发现无法辨认的无脸死尸。来到泰晤士河边的方尖碑，向警官罗彻出示德勒的电报，进行调查。福尔摩斯仔细调查了河边的石桥，发现了几滩血渍。大堤上有一竿三叉戟钩。与罗彻了解一些情况后离开。

圣巴特医院

前往圣巴特医院的停尸间，向验尸官出示勒德电报，然后检查方尖碑案中尸体及衣物，了解到死因是大口径子弹近距离射人，尸身上有玫瑰纹身图案。麦克比对此说不出什么来。福尔摩斯签名拿走了死者的帽子。福尔摩斯认为这顶帽子产自南非，并非是死者的帽子。

苏格兰场

来到苏格兰场，与值班警官交谈后进人里面。向德勒了解发现尸体的情况。得知该尸体为中年人，被击中腑部，有船夫听到枪声，得知找到尸体的船夫是住在阿吉特大街赫夫胡同6号的尼赫。出苏格兰场，从奥吉口中了解到死者的手表和钱包都没有了。

船夫尼赫的小屋

来到船夫尼赫的小屋，在火炉前发现一双鞋尼赫肯定穿不下，在箱子里发现剑桥大学茂林学院的那种领带，便向尼赫指出根据英国的法律，偷死人的东西的贼要受到很严厉的处罚的，威逼尼赫交出死者的手表和表链。然后把表和表链还给尼赫表示宽宏，让他带着一同去往方尖碑。在方尖碑，发现台阶上的血迹后，尼赫回忆了当晚目睹凶案的经过。当时现场共有 3 个男人，其中有个人讲的是听不懂的外语。凶手穿着深色外套，戴着深色帽子，竖着领子，有一双深色的眼睛。另一个戴着大帽子，披斗篷，有黄色的胡子，右颊上有印记。被害人背对着尼赫，因此没有看到脸。福尔摩斯拿出牛眼矿灯照亮石阶，找到一颗钮扣和一个表壳。给尼赫一个金币，得知当时发出水声的地方，用三叉戟将沉在水底的一支 476 口径的左轮枪钩了上来。

瑞森裁缝店

前往瑞森裁缝店，罗伯顿夫人正和瑞森谈个没完没了，得想法把她引开。福尔摩斯说罗伯顿夫人的衣料是妓女喜欢穿的，终于把她给气走了。福尔摩斯向瑞森展示了钮扣，得知这是一种荷兰出的手工龟甲扣，是钉在外衣上的。福尔摩斯发现柜台上有根针和一颗扣子，征得瑞森同意后并将它取走。

贝克街 221B

回到贝克街 221B 号，在门口告诉魏金斯那个神秘人的特征，让他去大使馆周围调查一下。说完进入屋子中，来到实验台前，将硝酸、盐酸放于烧杯中，再将表壳放入酸液中，用镊子取出表壳，用放大镜观察表壳，见到上面刻有“为纪念你的成年，23.6.76”等字样。如果受害人是剑桥人，则有可能于 74 年入学。

剑桥大学

福尔摩斯决定去剑桥大学调查一下，临走前从琼那斯·雷格处买了一份当天的《每日电讯报》。来到剑桥大学后，看门人弗莱明正在打盹，叫也叫不醒。福尔摩斯看了柜子及藏书，注意到桌子上的茶杯，便让华生找来 2 瓶烈性酒，将看门人诱醒。从弗莱明那里查证到那名死者正是当年剑桥玫瑰俱乐部的成员，并查看了 1874 年入学学生的照片，发现那一届学生中加入玫瑰俱乐部的有 4 人，除了已死的邓度外，还有在奥地利挣钱的库纳德，以及洛顿和他的从印度来的好朋友普莱特。福尔摩斯断定那尸体就是以前的托马斯·普莱特，是迈克罗夫特怀疑的对象之一。这两个案件之间便有了联系。想到这里，福尔摩斯便与华生赶回伦敦。

普莱特住所

福尔摩斯和华生赶回伦敦后，来到普莱特的住所。告诉梅森夫人有关普莱特被杀的事情，询问了普莱特平时活动的场所、朋友以及洗澡的地方等有关情况。华生建议对普莱特唯一的朋友斯贝梅克作些调查，但福尔摩斯觉得这只是个化名。福尔摩斯想在这个寓所作些调查，但需要引开梅森夫人，便建议梅林夫人去打扮一下，说等会有警务人员和记者来调查，要仪表整齐一些。有强烈虚荣心的梅森听完果然起身去自己房间换装。趁此机会，福尔摩斯搜寻垃圾桶，拿起画室桌上的帽针，上面有鸦片味道。在卧室的壁炉里找到“疲惫之船”酒吧的火柴，书桌上拿到一张照片，照片上的年轻人应该就是那个化名斯贝梅克的人。从壁炉中找到一根红布条（这种红布条通常是政府机关用来捆扎官方文件的），同时发现壁炉里曾烧掉不少纸。桌上的文件中有张纳维利浴室寄来的帐单和一张代理人罗切特个人留言条，查找拱

门旁的篮子可找到一块封口蜡。福尔摩斯闻了闻红色的水烟壶，发现这是用来盛烟片的，而帽针是用来吸水烟壶用的。福尔摩斯便要华生确认一下水烟壶中的物质，华生认为这肯定是经水冷却后罂粟类植物的残质。从桌上一堆过期的帐单说明普莱特经济上并不好过，但从红布条和封口蜡说明他肯定参与盗窃文件的事情。

疲惫之船酒吧

前往"疲惫之船"酒吧，那个酒保不欢迎福尔摩斯。

纳维利浴室

前往普莱特常来的纳维利浴室，向两名浴客询问普莱特的情况，但没有得到有用的信息。福尔摩斯便检查浴室中的水烟壶、柜台上的毛巾、躺椅上的枕头等物，受到浴室管理员罗塞尔的干扰。福尔摩斯便以检查毛巾发现的霉斑相威胁，让澡堂管理员罗塞尔放他进入澡堂中。在澡堂里移动汽箱上的毛巾，看到正在烘烤的埃奇・惠特尼。罗塞尔上前干涉，福尔摩斯将他一拳打入浴池中。惠特尼不合作，便用拖把将汽箱门扣住，转动锅炉阀门，增加温度，惠特尼忍不住高温，先声明在丢配方的事件中并没有犯下大错，并建议去找在国防部打杂的罗切特夫人。福尔摩斯看看惠特尼知道的不多，便关上锅炉阀门后离开了。

洛顿公寓

前往普莱特的校友和同事洛顿勋爵的家里，告诉他普莱特的死讯，了解到艾弗瑞・范肖和菲利浦・布莱苏的地址。走出里屋，与杰金斯谈话，请他允许能在大厅内四周看看，但杰金斯要求教他打台球的技巧。

艾弗瑞寓所

前往艾弗瑞的家，艾弗瑞爵士不在家。管家帕提格路说，艾弗瑞常在戴格尼斯俱乐部打盹，或在詹姆斯公园喂鸟。既然戴格尼斯俱乐部被炸，因此只需去詹姆斯公园找一找。

詹姆斯公园

福尔摩斯来到詹姆斯公园，从卖鸟食的商贩那里买一罐鸟食后进人公园湖区。见到艾弗瑞与仆人霍金斯坐在湖边的长椅上。福尔摩斯想和艾弗瑞谈话，却被霍金斯阻住。福尔摩斯回到鸟食商贩那里借到商贩的小毛猴，回到公园湖区，让小毛猴抢走霍金斯的帽子，当霍金斯去追小毛猴时，福尔摩斯拿出鸟食喂鸟，引起艾弗瑞的注意。将鸟食送给艾弗瑞，他会提到国防部阅览室的清洁工罗切特夫人大概住在斯比菲尔德市场的东面。

斯比菲尔德市场

在右侧的杂货店里，老板罗切特并不想回答福尔摩斯的问题，也不让福尔摩斯上楼。福尔摩斯说他要买货架顶层的桔子酱，趁他上去拿货时，趁机翻阅柜上的笔记本。

回到贝克街221B号，要魏金斯到斯比菲尔德去追踪罗切特夫人。再去一趟罗切特杂货店，没有见到魏金斯。再回到贝克街221B号，魏金斯已经回来，探听到杂货店老板罗切特是罗切特夫人的儿子，老罗切特住在杂货店的楼上。

福尔摩斯换了一套工人服装，来到罗切特杂货店。出示迈克罗夫特的鼻烟壶、会员戒指和迈克罗夫特的便条，证明自己的身份后，谈话还是受到老罗切特的干扰。便到楼下购买咖啡。上楼将壁炉里的咖啡壶中盛满咖啡，用炉旁的点火材料将火点燃，咖啡做好后给老罗切特喝，使他镇定下来，便可让罗切特夫人开口。

罗切特夫人对任何问题的回答都不涉及实质。翻看桌上的针线盒，找到一个蜡封。取出在普莱特画室里找到的封口蜡，比较后发现是同一块封口蜡的碎片。福尔摩斯询问蜡的来源，罗切行夫人说是在清洁国防部地毯时捡起来的。福尔摩斯劝她不要编假话，罗切特夫人说由于普莱特对他不错，她便替他把偷走的配方放回国防部阅览室。并谈到那份文件的一个角上有个奇怪棕色标记。

贝克街221B

回到贝克街221B号，换下工人服装后前往维纳利浴室。在浴室里间找到惠特尼，他同意一起回国防部。

国防部

回到国防部，向惠特尼出示迈克罗夫特的便条后，惠特尼同意检查房间，但不准干扰读者。查看惠特尼桌上的文件和登记本，拿起文件，遭到惠特尼的阻止。往左走到尽头，将地上的废纸倒进垃圾桶，发现里面尽是些易燃危险的垃圾。与旁边正在写信的读者谈话。观察这位读者，然后点燃那个垃圾桶。趁惠特尼赶来查看火情，到他的办公桌上取走那份曾经失窃的重要配方文件。

贝克街221B

回到贝克街221B号。将配方拿到实验台上检查，发现上面棕色的污点是水溶性的，但不像咖啡或茶一类的东西。尝了后发觉像是非动植物的碱性盐。闻了后初步确定是摄影室里用的定影剂。最后在实验台上分析。向烧杯中放入硫酸铁，然后放入适量蒸馏水，用剪刀剪下配方一角，将剪下的纸片放入烧杯，向烧杯中放入硝酸铁。硝酸铁使溶液变成普鲁士蓝，表明这种污点是含有氰化钾的溶液造成的，这种溶液是一种定影液。可以认为配方文件让人照相过后再送回来的。

斯维布瑞奇住所

福尔摩斯前往斯维布瑞奇的住所。在书房里与斯维布瑞奇谈话，他没说两句便昏了过去，立即取书桌上的那瓶溴盐将他救醒。斯维布瑞奇否认是因他人原因才终止对这窃案的调查。福尔摩斯观察了几张儿童肖像画后得知斯维布瑞奇的儿子维吉尔在温莎的马伦坡上学，便说要去造访他的儿子维吉尔。这使得斯维尔布瑞奇非常紧张。昨天维吉尔带回来一张粉红色的纸，便自己躲在小屋子里。福尔摩斯在左边的桌子上找到小刀的刻痕，检查地毯上那支铅笔和那张大页书写纸，然后把它们拾起来，"使用铅笔于刻痕"，研究用铅笔拓下来的刻痕，发现是国际中的西班牙开局走法。按照棋谱调动书桌上的棋盘，可以打开书桌的一个侧板，发现里面有封信。原来维吉尔在温莎学校被人绑架了，这信是那些绑匪写来的，威胁说如果警方知道此事，则维吉尔就会永远消失。

征得斯维尔布瑞奇的同意后，从壁炉上取走维吉尔的照片。来到大厅，在沙发前拾起维吉尔护身的羊毛毯。

老舍曼的宠物店

福尔摩斯前往老舍曼的宠物店。观察老舍曼并和老舍曼交谈，得知老舍曼的猎狗托比到圣詹姆斯公园去追女友去了。去圣詹姆斯公园，发现托比与呆在公园中的一位小男孩成了好朋友，男孩拒绝将托比交给福尔摩斯。回到老舍曼的宠物店，拿取桌上的饼干，从鸟舍中引出

一只猫鼬，带着猫鼬再到圣詹姆斯公园，用猫鼬交换到托比。

温莎街

前往温莎街，在街上与城堡文具店、房地产办公室老板、洗窗者谈话，没有得到结果，托比也无所作为。暂回贝克街221B，在家门前与华生交换对托比的意见。再回温莎街。把维吉尔的羊毛毯给托比嗅一下，托比跑到右侧尽头的糖果铺前。询问洗窗子的小孩后，让托比闻闻绑匪的勒索信。托比便将福尔摩斯引至丹佛瑞克斯街66号门前。

丹佛瑞克斯街66号

门锁得很牢，既打不开也撞不破。从门旁的邮箱口观察，发现一条拉直的绳子悬在邮箱的那一边，手指够不着，而绳子上挂着一把钥匙。福尔摩斯用帽针将钥匙从邮箱中钩出来，使用钥匙开锁，进入屋内，见维吉尔躺在沙发上，一个女人夺门而出。福尔摩斯追到门外，看到那女人慌不择路，撞在一辆啤酒车上，当场丧命。福尔摩斯认得这个女人叫米利。检查尸体，米利受了致命伤，她的手指也撞烂了，左手第3个手指头上残留一些黑色粘稠的凝血。福尔摩斯从距尸体不远处的地上捡起一枚镶钻石的白金戒指。

贝克街221B

回到贝克街221B号，将维吉尔交托给魏金斯照管。进屋，在实验台上分析戒指。先将硫酸铁放入烧杯，用火柴点燃本生灯，将戒指放入烧杯，用镊子取出戒指放在小碟子中，用旧布擦拭戒指，用放大镜观察戒指，根据戒指的文字，得知这个戒指来自伯灵顿珠宝店。

伯灵顿珠宝店

福尔摩斯来到伯灵顿珠宝店，与办事员乔治·奥基夫谈话，没有得到什么有用的东西。便哄得他进入保险室去拿些更好的戒指来，乘机关上保险室的门，将他关在里面。查看登记本，发现戒指为洛顿勋爵送给爱妻的定情之物。

诺顿公寓

前往诺顿勋爵府。诺顿对送给他夫人的戒指如何落入一个充当绑匪的女人手中也搞不清楚，而且他也不想与福尔摩斯合作。先回贝克街221B号。

每日电讯社

前往每日电讯报社。告诉记者查尔斯·弗里德曼那个有胎记的人的特征，让他帮忙查找。福尔摩斯看了看墙上挂的画后，从弗里德曼的口中得知那个人可能是哥塔。这幅画的作者是尼吉尔·海明斯，是个能在以前的照片上画画后再拍成照片的画家。得知海明斯的地址是蒙它格街14号，在不列颠博物馆的对面。

海明斯小屋

前往海明斯的小屋，但他需要曾经目击过罪犯的眼睛。福尔摩斯便前往尼赫的小屋，说服尼赫一起到海明斯的小屋。在尼赫的帮助下，海明斯绘出了方尖碑惨案中罪犯的画像。

每日电讯社

前往每日电讯报社，找到弗里德曼，将罪犯的画像给他看，他便认出这个罪犯是伊瑞克·莫林多夫上校，又叫沃森，脸上的刀疤是与人决斗后留下的。弗里德曼介绍福尔摩斯和华生认识了内政部副官法尔·卡尔特。卡尔特认为莫林多夫的这次行动应该不是出于德意志政府的指派，并认为莫林多夫是帝国大臣奥图·冯·比司马克的助手。福尔摩斯便要求卡尔

特能安排他与德意志皇帝会面。

贝克街 221B

回到贝克街 221B 号，在门口将罪犯的画像给魏金斯看，让魏金斯按此画像追踪罪犯。刚进屋就传来敲门声，哈德森太太送来卡尔特的电报，该电报说已经安排福尔摩斯到肯辛顿宫与德皇相见。

肯辛顿宫套房

福尔摩斯前往肯辛顿宫的套房，见到德国皇帝。向德皇出示嫌疑犯的画像。得知有关莫林多夫的许多事情。最后德皇说莫林多每当被指控时，就发生原告证人消失的事情。并告诉福尔摩斯知道莫林多夫一些秘密的人中还有波斯沃达公爵。

贝克街 221B 号

回到贝克街 221B 号，福尔摩斯让魏金斯到皮卡迪利大街周围的饭馆里去寻找，特别是那些有德国菜的地方，注意西区歌剧院的日间招待会。

圣伯那德台球学院

前往圣伯那德台球学院，要了一大杯白兰地，与昭克·麦哈尼谈话，麦哈尼的妻子抛下他去了美洲，因此闷闷不乐。得知麦哈尼喜欢喝酒后，便请他喝一杯黑啤。福尔摩斯看到麦哈尼放在椅子上的夹克衫的袖口快落到地上的痰盂，便上前摆好，发现衣服下边有口箱子。福尔摩斯想把它打开，麦哈尼上前阻止。福尔摩斯向老板要了几支飞镖，便与麦哈尼玩一局飞镖。射飞镖的游戏有 3 种，501 模式、301 模式和克雷克特模式，前两种是从 501 或 301 分开始，投中几分便减去几分，谁先使分数为零为胜，但不能使分数变为负值。克雷克特模式则需将靶心和 20、15 分各击中 3 次，先达成目标的和分数领先的为胜。游戏中手移动的距离为 X 轴，屏幕左边的力度条代表 Y 轴，由两者定位可控制飞镖飞向预定的目标。胜了麦哈尼后，从他那里学会打反弹球，与他交谈到他无话可说，并从他的皮箱中取走一颗象牙台球。

诺顿公寓

前往诺顿勋爵府，在书房见到管家杰金斯，便将刚学到的反弹球打给杰金斯看。杰金斯便同意他检查房间。用针挑开相册上的铜锁，浏览一下，发现封页上的照片不见了。杰金斯说这上面原来是个漂亮女人的头像。研究左面乐谱架上的乐谱，弹了几下钢琴后，问钢琴什么时候调过音，得知两天前有人来调过。并得知洛克瑞奇小姐最近在洛顿勋爵弹琴时用小提琴伴奏。洛克瑞奇小姐是洛顿勋爵的未婚妻。她是住在威顿克雷森的过世的西塞尔勋爵的女儿。而且洛克瑞奇小姐小提琴拉得不是太好。

洛克瑞奇小街住所

福尔摩斯来到洛克瑞奇小姐的市区住所。洛克瑞奇小姐正练不好帕格尼尼的一支难度挺大的曲子而苦恼。福尔摩斯一无所获，只好回到贝克街 221B 号。福尔摩斯回到卧室，在留声机上用蜡筒 3 播放李斯特演奏的帕格尼尼的练习曲。然后回到洛克瑞奇小姐的住所，借到练习曲曲谱。回到贝克街 221B 号，用小提琴练习，发现曲谱中的错误。再来到洛克瑞奇小姐的住所，告诉她曲谱上有些地方违反了传统指法。福尔摩斯用小提琴演奏了帕格尼尼这首练习曲后，询问为什么洛顿勋爵不与他谈话的原因，得知只是谨慎。检查钢琴上一张洛克瑞奇小姐与洛顿勋爵的合影后，得知这张相片的是一个叫哈格瑞弗的人后来拍摄的。

哈格瑞弗照相馆

来到哈格瑞弗的照相馆。借到哈里伯顿勋爵未婚妻的照片。前往瑞森裁缝店，将哈里伯顿勋爵未婚妻的照片给瑞森看，瑞森指出这张相片是伪造的。

贝克街 221B

回到贝克街 221B 号，在门口，在接连两次给斯维布瑞奇糖块之后，得知魏金斯跟踪罪犯到克洛顿。与华生医生交谈，指出罪犯莫林多夫可能在飞艇俱乐部乘飞艇逃跑。

克洛伊顿飞艇俱乐部

前往克洛伊顿飞艇俱乐部，身着全套军服的莫林多夫果然正准备乘飞艇逃跑，被华生一枪击伤倒地。莫林多夫说要喝杜松子酒后才能回答问题。福尔摩斯只好答应，结果莫林多夫那瓶酒中含有氰化钾，喝了酒后的莫林多夫当即命丧黄泉。挥舞莫林多夫的军刀，发现其中有些异样。折断军刀，得到一卷照片，这就是国防部失窃的配方的照片。拔出地上的那个铁钉，检查右侧冒烟处的那个棚子，棚子外面有把锁，用刚才得到的那根钉子将锁打开，救出困在里面的魏金斯。

贝克街 221B

回到贝克街 221B 号，刚一进门就接到哈迪逊太太送来的迪沃教授的条子，分析后有硝酸铵的迹象。

迪沃教授实验室

前往迪沃教授的实验室得知高温的火焰点燃了连在这根弹簧上的用硝酸铵制的引线。迪沃教授让福尔摩斯去找精于炸弹的大卫·罗伊·琼斯。

琼斯家

前往琼斯家，琼斯已经在家病了多年，他的妹妹正为他收拾屋子。因此无法从琼斯口中得到什么有用的东西。先到各处转一圈，再回到琼斯家，发现他倒在沙发上，他妹妹也不见了，与琼斯谈话后，调查门边的钟，注意门边的钢琴，这是他妹妹送给他的。观察钢琴的脚踏板，然后演奏一下，打开钢琴，发现其中有一包至少有 20 张没有折皱的 5 英镑面值的钞票。将这些钞票放在一个鼻烟盒上，将鼻烟盒移动到沙发上，将那些钞票没收了。根据这些钞票和雪茄，问出琼斯将炸药配方卖给文森特的采矿工程师。

瑞森裁缝店

前往瑞森裁缝店，将钞票出示给瑞森看，瑞森承认这是他做的伪钞。

贝克街 221B

回到贝克街 221B 号，将配方照片放在台上做实验。先将照片一角放在烧杯中，放氨水于杯中，再将氯仿放进烧杯中，用玻璃棒在烧杯中搅拌，得到一种特殊的溴化物。

哈格瑞弗照相馆

前往哈格瑞弗照相馆，向哈格瑞弗出示配方照片，哈格瑞弗否认这张照片是他制作的。拉开窗帘，进入另一个房间，福尔摩斯告诉哈格瑞弗因为他的定影配方与他人不同，因此可以以此指证他。哈格瑞弗便供出是斯卡瑞特将原件带来让他复制的经过。福尔摩斯抬起放在三角架上的相机，检查一下下面的地毯，哈格瑞弗不想说出放底片的储藏室在哪里，福尔摩斯便移开地毯，发现下面藏着的一个柜子，柜子上有密码。但哈格瑞弗不肯说，用哈格瑞弗的名片打开柜子，找到一些文件夹，研读文件，发现其中有些照片，其中引人注目的是洛顿和一个女士。拿走文件夹后拨打电话，验证了在"荷本 232"有人。那里正是密斯特瑞进出口公

司。

密斯瑞特进出口公司

前往密斯特瑞的进出口公司，有一通向里间的门被锁住。钥匙插在门里边。撕下贴在柱子上的日历，将日历插入门下，用牙签插入门锁，将门那边的黄铜钥匙顶出，正好落在日历上，抽回日历，便得到那把钥匙，用钥匙开锁进入里间。密斯特瑞正躺在沙发上睡觉，福尔摩斯的到来使他从梦中醒来。检查桌子，发现有个锁得极严实的钢栓保险抽屉，上有一排 3 个钥匙孔。打碎桌上的鱼缸，缸中作为装饰品的那支海神波塞东的三叉戟还是拿不下来，用方尖碑得到的证物手枪将鱼缸打烂。从地上拿起三叉戟，用那支三叉戟打开了钢栓保险抽屉，在抽屉中拿到一叠德国钞票和失窃的配方的底片。在证据面前，密斯特瑞只得供出斯卡瑞特的行踪。

瑞森裁缝店

前往瑞森裁缝店，向瑞森要水手衣服装扮成海员，前往疲惫之船酒吧，将火柴盒给酒保。给酒保一点钱，回头听一会儿鹦鹉的话，然后对酒保说密码“Going East”(往东走)后，进入里面的鸦片馆，斯卡瑞特正在里面抽鸦片。福尔摩斯与斯卡瑞特打了起来，最后将他击毙。酒保拉动开关，打开地上的翻板，让斯卡瑞特的尸体翻到下面去。

这个案件终于了结了，为此福尔摩斯得到女王颁发的骑士爵位勋章，又回到贝克街 221B 号。

三、游戏心得

1. 游戏体会

(1)游戏的发展是多线式的，先发展哪一部分并没有太多的限制。

(2)在游戏中如遇到难以进行下去的情况，可多和华生医生对话。华生医生的回答常常是游戏的一些提示。实在无事可干可回到贝克街 221 号，往往有新的情况发现。或者浏览一下物品栏，可能使用某些物品后，就能使情节向下发展。

(3)尽量按照剧情选择对话。

(4)有些物品体积很小，稍不留意便漏过去，为以后的进程造成很不利的影响。

2. 秘技

从游戏光盘根目录下拷贝 CHEAT. BAT 到硬盘的安装目录中，然后键入 CHEAT X 启动游戏，这里 X 为 1 至 98 间的数字，可相应到达游戏中的 98 个场景。如果 X 为 100，则屏幕上显示整个伦敦的市区图。

国王密使Ⅵ之希望之旅

King's Quest 6: Heir Today, Gone Tomorrow

一、游戏简介

又译成《国王密使Ⅵ之大海在望》。这是由 Sierra 公司推出的《国王密使》(King Quest)

系列的第六集。这个冒险游戏沿袭了前几集的故事，颂扬了积极向上的精神。

二、完全攻略

《国王密使》Ⅵ说到格兰汉(Graham)前往达文垂(Daventry)，从摹达克(Mordack)的魔爪下救回了绿岛(Green Island)的公主卡丝玛(Cassima)。格兰汉的儿子亚里山大(Alexander)对卡丝玛一见钟情，待卡丝玛离开后，更是朝思暮想。

一天，亚里山大恍惚之间竟见到了卡丝玛的倩影，只是卡丝玛美丽的眼睛流露出忧郁之色，亚里山大不解其意，前思后想不能释怀，决定去找寻挚爱。他告别亲人，凭着影像内的星象作导航，扬帆出海。

王室岛

在大海中航行了3个月，终于在望远镜内见到朦胧的岛屿轮廓，但还没来得及高兴，一场大风暴骤然而至，船沉没了，所幸的是亚里山大被冲到了沙滩上。

亚里山大移开沙滩右侧的木条(Plank)，见到一个宝箱(Treasure Box)，拿走宝箱里面的金币。再拾起沙滩左侧的王室戒指(Royal Ring)，前往内陆。过了十字路口(Crossroad)，右行不久即可到达一座城堡。

和守城的卫士(Guard Dogs)交谈，得知身处王室岛(Isle of the Crown)，出示戒指，卫兵通报侍卫长，侍卫长便带他去见首相(Vizier)。首相阿布杜尔(Abdul Alhazred))告诉亚里山大，卡丝玛不久将与他完婚。亚里山大不信，便被赶出了城堡。

来到城堡的另一面，见到城墙上长满青藤(Vines)，尝试几次后，只得放弃。只好四处游走。经原路回到十字路口，向左来到村庄，和一个卖灯的老头聊天，得知老头是以灯易灯。

走入书店(Bookshop)，与老板交谈。老板说此处为王室岛，并说码头的老水手对周围岛屿所知甚多。拾起桌上的一本书看(The Charming of the Age)。门旁书架上有些赠阅的书，拿起一本书(Boring Book)读了一下，特没劲，收好，以后再读吧。在右侧的书架上找到了一些爱情诗集(Love Poetry)，于是拿了一本看看，由于书籍过于残破，跌落一页情诗(Love Poem)。他拾起地上的情诗。亚里山大看到桌上有本魔法书(Spell Book)，有意购买，只可惜不卖，只能用另一本稀罕的书交换。

离开书店，到隔壁商店。与老板交谈，得知这里的东西可以用等价物品交换。他用一枚金币买了机械夜莺(Mechnical Nightingale)，而其他物品还有箫(Flute)、点火器(Tinder Box)及画笔(Artist Brush)，以后可以以物易物。他吃了一粒桌上盘内的薄荷糖(Mints)后，又拿了一粒。

再返回书店时，见到一个胖子坐在椅子上阅读，上前与他交谈，他不理睬，向他出示戒指后，得知胖子叫乔罗(Jollo)，是王室小丑(Jester)。从他所说的情况看，首相所说的十分可疑，因此对卡丝玛的处境十分担忧。

亚里山大离开书店，前行再左拐便来到码头(Pier)。在一艘船上敲了敲门，向老水手费里玛(Ferryma)作了自我介绍。老水手便邀他进船舱里谈话，得知商店老板有魔法地图(Magic Map)，可以任意穿梭于绿色群岛，并送了桌子上的兔子腿(Rabbit's Foot)给他。在码头不要理睬水里游泳的顽童，不要下水游泳。

回到商店里，以王室戒指换取魔法地图，并见一个黑衣老人也在吃薄荷糖。这个黑衣人

是首相的手下沙米尔(Shamir),他回报首相说亚里山大已取得魔法地图。首相听说后,命他通知其他岛屿处于警戒状态。(留意桌上神灯的形状,以后有用。)

奇幻岛

亚里山大返回海边的沙滩,使用魔法地图,前往奇幻岛(Island of Wonder)。

在奇幻岛的沙滩上见到水里浮着一张字条(A String of Letter)。等字条漂上岸后拾起一看,上面写着"你想去哪里?"(Where are you going……?"在沙滩上有一只睡不着的蚌,于是拿出那本特没劲的书,读给蚌听。听得蚌不断打呵欠,乘机拿出壳内的珍珠(Pearl),返回王室岛。

王室岛

亚里山大又回到那家商店时,老板正把不要的东西丢弃在门口的大罐(Big Pot)中,从大罐中找到一个墨水瓶,但摇起来又不像是空的,往身上泼,才发觉原来是隐形墨水(Invisible Ink)。来到店里,用珍珠换回王室戒指。

在十字路口见到一只夜莺,也许是卡丝玛的莺儿辛辛(Sing Sing),于是用机械夜莺来吸引辛辛,并把戒指交给辛辛。辛辛飞走后不久,又飞了回来,带来卡丝玛的头巾(Red Velvet Hair Ribbon),里面包着一束秀发(Strand of Hair)。亚里山大于是又把情诗交给辛辛,这次它带回来的是卡丝玛的一封信(Note)。

圣山岛

亚里山大回到沙滩,用魔法地图来到圣山岛(Isle of the Sacred Moutain)。在圣山岛的沙滩上拾得一根黑色羽毛(Coalblack Feather)和一朵丑花(Ugly Flower)。然后又前往奇幻岛。

奇幻岛

在岛上,亚里山大往内陆走时在树林中遇到五个侏儒怪挡住了去路。原来他们是守卫奇幻岛的奇幻五妖。他们排成一线要测试亚里山大,如果发现他是异类,就会把他扔进大海。于是亚里山大用香味浓烈的丑花对付嗅觉灵敏的大鼻王(Old Tom Trow),用机械夜莺的歌声对付大耳王(Hark Grovernor),用薄荷糖对付长舌王(Grump—Frump),用兔子脚对付巨掌王(Trilly Dilly),用隐形墨水对付大眼王(Old Bill Batter)。

应付了奇幻五妖后,向东来到书虫(Bookworm)的家,把字条给书虫看。亚里山大看到旁边的蜘蛛网(Spiderweb),拉一下网下的丝(Thread),乘着黑寡妇(Black Widow)走开时,拿走网旁的纸(Paper),上面写着"爱"(Love),接着风吹走了纸。

到内陆的沼泽地(Swamp)。拿走牛奶草(Milkweed)上的奶瓶(Milk Bottle)。看狗树(Dogwood Tree)和猫尾草(Cattail Flourish)后,便去奇妙花园(Wonderful Garden)。

花园内长满奇花异草,有巨齿草(Snapdragons)、依墙花(Wallflower)、婴儿果(Bad's Tear)、攀墙藤(Clining Vines)、酸葡萄(Sour Grapes)及西红柿(Tomato Vines)等。亚里山大拾起地上的烂西红柿(Rotten Tomato),并和园内的花草一一问好。墙上有一个洞,原来是奇洞兽(Hole—in—a—wall)。可透过洞往外看,看见墙后是象棋国(Chessland)的入口。

正向象棋国的的守卫说明来意,红白二后来到,二人争论着离去,红皇后留下了红色围巾(Red Scarf),拾起红围巾离开。

在奇幻花园拾取了一个冰山雪莲(Iceberg—Lettuce)后,前往野兽岛(Isle of the Beast)。

野兽岛

在野兽岛上，亚里山大看到树上吊着一只四不象怪物，很同情他，把字条(Sentence)交给他，并答应带他回家。前行来到沸水池，把冰山雪莲放入池中，使池水温度下降，然后安然走过水池。把枝桠上吊着的灯拿走。往前来到玫瑰园，见园丁让他进园交谈。亚里山大见他两眼闪光，觉得情形蹊跷，就没有入园，只是拿走了地上的砖。

带着四不象怪物回到奇幻岛，将其交给书虫，原来他们是好朋友，不过四不象外出迷了路。书虫为了报答亚里山大，送了一本名为《XX 谜语》(The X X Riddle Book)的书给他。

王室岛

亚里山大回到王室岛上，返回村庄，看到墙上贴了公主将与首相完婚的公告。亚里山大走进书店，用谜语书换取了那本魔法书，仔细阅读了起来，书里介绍的 3 种法术，一是马良之笔法术(Magic—Paint—Spell)、暴雨滂沱法术(Make Rain Spell)及冥兽降伏法术(Charming A Creature of the Night Spell)。然后，又到商店用机械夜莺换取箫，再拿一颗薄荷糖，前往奇幻岛。

奇幻岛

来到奇幻岛的奇幻花园，亚里山大先躲在花墙后面吹箫，使巨齿草和依墙花随歌起舞，趁机捉住了奇洞兽。他拿走了椅子上的一个茶杯，把一瓶牛奶给一个婴儿喝时，其它婴儿大哭了起来，他趁机用灯装了一些婴儿泪水，然后前往沼泽区。

在沼泽区，亚里山大正用茶杯装泥时，一枝竹说那是污泥(Swamp Sludge)，不是软泥(Swamp Ooze)，便向它请教，但它很傲慢。旁边一块木看不惯，便争论了起来。亚里山大把臭蕃茄递给一块木，一块木便向一枝竹身上扔去，一枝竹也扔过来一些软泥，一块木只好与一枝竹和解。亚里山大便用杯从一块木身上装了一些真正的软泥。

王室岛

返回王室岛的商店，以箫换取点火器。经过城堡时，看见几个女人进入城堡，可能是准备婚礼的女工。亚里山大来到城堡后面，把奇洞兽放在城堡墙上往里看，看到了地牢。

圣山岛

亚里山大来到圣山岛的沙滩，看见岩上的 5 处石刻，这 5 处石刻，即 5 道谜题。如要上到崖顶，必须先解谜题。

解第一道谜题只需按顺序按下“RISE”4 个字母即可；第 2 道为“SOAR”；第 3 道谜题只要按下图顺序按下 3 个石盘即可；第 4 道谜题只要依次按下“TRANQUILITY”(平静)、“AZURE”(天蓝色)、“CATERPILLAR”(毛毛虫)、“AIR”(空气)4 个图案；第 5 个答案只要依次按下“ASCEND”即可。

石一②	石二③	石三④	石四①

来到崖顶后，有个黑衣老妇让他去吃黑莓。亚里山大看到她那闪烁的眼睛，知道有诈，没有去吃黑莓。等她自动消失后，见到黑莓草后有一个小洞口，于是便爬了进去。拿出点火器，点着蜡烛，见洞的另一旁有一个较亮的洞穴。在右方的出口处有一株薄荷草，摘一片叶，依原

路出洞口后往北去，来到飞翼国。飞翼国的两名守卫(Winged One)便带他去见族长。

飞翼国

	8			
9		7		3
10		6	4	2
		5		

飞翼国的族长爱苏尔(Load Azure)说象棋国的红白二后偷了他们的族宝金羊毛。并说他的女儿茜莱斯特(Lady Celeste)被牛魔王(Minotaur)掠走，希望他能相助把女儿救出地下陵墓。亚里山大答应后，族长便派守卫送他前往陵墓。

进入陵墓后在右拐处拿了一个骷髅头(Skull)；返回再向里左拐处按下图的步法便可避免被暗箭射着。在尽头处可见到茜莱斯特，但两眼闪着金光，因此不要理她。右拐拾取木盾，在前左拐尽头可拿取古币；转回再左拐可把砖头卡在齿轮下，以免被压成肉酱；再向前左拐到尽头可下到底层。

在底层，用点火器点着火把。走到一个地方听见隔壁传来咆哮声，于是把奇洞兽放在右面的墙上，从洞中看见牛魔王掀起墙毯(Tapestry)，后面有个秘门开关，魔王打开秘门后进入。虽是一墙之隔，还是绕了半天，才到刚才看见牛魔王的地方。在这间有墙毯的石室里，按照牛魔王的方法掀开墙上的挂毯，用墙上的机关打开秘道，便可去往牛魔王的老窝(Minotaur's Lair)。此时牛魔王正扑向茜莱斯特，便上前阻止。在对峙中，亚里山大用红围巾把牛魔王引入火坑，救出族长的女儿。茜莱斯特为了感谢救命之恩，送给亚里山大一把匕首(Dagger)，并由一秘道离开陵墓。

族长爱苏尔见到爱女，十分感激亚里山大，将他引见给法师(Oracle)。法师送给他一瓶仙水(Sacred Water)，并告诉他如要前往冥界，把两个冤魂带回人界，必须先去雾之岛找德鲁依人(Druid)查询。

雾之岛

拿出魔法地图前往雾之岛。在岛上听到北方传来鼓声，不理他，往西走吧。来到村子时，村内空无一人，在坑内拿了一块煤及屋外的镰刀后去往奇幻岛。

奇幻岛

亚里山大来到奇幻花园，在咖啡厅里拿了一个小瓶子，上面写着"请喝我吧！"，喝后即不醒人事。醒来后见到白皇后，把煤送给白皇后，得到两只臭蛋(Spoiled Egg)。

野兽岛

在野兽岛上，以木盾挡住石头箭手的箭后便可进入玫瑰园。摘下一朵白玫瑰后，要进入野兽的花园阳台，却被玫瑰丛挡住了去路，用镰刀把玫瑰丛劈开。进入野兽花园。遇到野兽，交谈中得知他的徽章(Heirloom Coat of Arm)被德鲁依人拿走。并要亚里山大马上找来一位美女，自愿嫁给他，就能恢复英俊的面容。亚里山大自告奋勇充当月下老，野兽给他一枚家传的戒指。

王室岛

在王室岛，在村子和码头间的房子看到飘蒂(Beauty)小姐正在屋外修剪玫瑰丛，于是上前交谈，并把白玫瑰及戒指送给了她。小姐便随亚里山大来到野兽岛。

野兽岛

飘蒂小姐随亚里山大来到野兽花园后，小姐自愿与野兽完婚，解除了野兽的咒语，恢复了英俊的面容。这对新人送给他一面照妖镜及飘蒂小姐的旧衣裳(Beauty's Maiden Clothes)。等新人进屋后，亚里山大来到喷水池旁。把仙水倒入灯内，混和了软泥，并在喷水池接了一些水，三种东西混合后，拿出魔法书，制成暴雨滂沱法术所需的神奇茶壶。接着在玫瑰园里再拿一朵白玫瑰后便返回王室岛。

王室岛

在王室岛的十字路口，他把白玫瑰交给辛辛，但辛辛一去便不复返了。

(至此有两个结局，玩者可随意选择)。

结局一：

亚里山大前往商店，以点火器换回机械夜莺，在店外和换灯老头交换灯，以猎手灯(Hunter's Lamp)换回一个蓝色长颈灯(右起第2个)，然后来到城堡。见一群村女走入城堡，卫兵并未阻拦，便在路边的小茅屋(Small Hut)内换上飘蒂小姐的旧衣服，大模大样地走进城堡。

到了大厅(Grand Hall)后，脱下女装，放在右侧的花瓶里。走上右面的走廊(Hallway)，躲在柱后。走廊内守卫森严，无机可乘，只得返回大厅，改走左面走廊。在柱后听到卫士沃尔夫(Wolf)和白(Bay)说卡丝玛公主找不到辛辛而心情忧郁。于是趁守卫转身之际，走出走廊，把机械夜莺放在地上，走入墙凹(用手形图标往柱子上一按)，躲在柱子(Pillar)后面。

守卫见到机械夜莺后，捡起来送往队长沙拉丁(Saladin)处。亚里山大看了一下墙上的肖像(Potrait)，画上正是卡丝玛的父母。他把肖像放在地上，拔起墙上的钉子(Nail)，然后回到走廊，进入首相的卧室(Bedroom)。在卧室里发现桌上有一黑檀盒子，内有一张字条写着密码“ZEBU”。接着他用钉子打开一旁的箱子，拿走了一份文件，检查了衣柜。然后从钥匙孔向外看，确认走廊中没有守卫后，离开首相的卧室。把钉子放回墙上(把钉子图标往亚里山大身上按)，按原样挂上肖像。回到走廊(Back Hallway)时听见有人哭泣，可能是卡丝玛，于是在屋门前低声叫着她的名字，果然是卡丝玛。亚里山大把匕首由门缝递给卡丝玛，然后跑回西面走廊的凹处(Alcove)，躲在柱后。待沃尔夫和白经过后，乘着他们面朝走廊时，疾速溜回大厅。

此时卡丝玛已被带走，王室大厅(Throne Hall)里传来婚礼进行曲，亚里山大马上跑往那里，但被沙拉丁拦住了去路。亚里山大把偷得的文件交给沙拉丁看，结果激起了沙拉丁的正义感，和他一起进入王室大厅。王室大厅中正在进行婚礼，亚里山大忙上前阻止，但卡丝玛竟然下令杀掉他，于是他拿出照妖镜一看，原来是由沙米尔变的。首相见事情败露，命令沙米尔肆意杀戮，自己溜往圆塔(Round Tower)。

亚里山大追杀首相来到塔顶。首相被逼得无路可走，叫沙米尔来对付亚里山大。沙米尔的火球进攻十分利害，亚里山大给沙米尔吃了薄荷糖，沙米尔再发出的火球竟打到了自己身

上。首相见状，拔出佩剑，砍向亚里山大。亚里山大忙拿起了墙上的重剑(Very large—ornate—ceremonial—sword)自卫。大战一轮后(把剑形图标往首相身上按)，亚里山大渐处于下风，幸而松了绑的卡丝玛用匕首刺了首相一刀，他便乘机把首相刺死。

结局二：

雾之岛

亚里山大前往雾之岛，但被德鲁依人捉住，关在吊笼里用火炙烤，所幸魔法神灯咒起暴雨滂沱法术，一场大雨把火熄灭。德鲁依人慑于神威，将他释放，并告诉他要去冥界必须要寻得死神的坐驹黑色飞马，它常飞往人界觅食毒黑莓。此外，德鲁依人说其族宝橡树苗(Miniature Oak Tree)被飞翼人所盗。

亚里山大回到村庄休息。拿出骷髅头，在火坑内装了些未燃尽的炭。他记起在圣山岛的沙滩上拾得黑毛，想是飞马的，于是前往圣山岛。

圣山岛

来到圣山岛崖顶，果然见到飞马(Night Mare)，但它十分胆小，所以不能接近。亚里山大把卡丝玛的头发放在盛有未燃尽的炭的头骨上，再混入臭蛋，施行冥兽降伏法术，飞马被他所驯服，载着他飞往冥界。

冥界

来到冥界，黑飞马飞走了。亚里山大见到4个冤魂，与中间一对手挽手的幽魂交谈后得知他们正是卡丝玛的双亲。他们告诉他首相乘他们睡觉时行刺，希望他能为他们报仇，并送给他一张地狱通行证。

告别他们后，在前往地狱的路上遇到一个女鬼魂，请他帮她找回儿子阿里(Ali)，并送给他一块手帕。继续前行来到地狱人口。见地上放着一对骨头，他奏了一曲(Play Small Bone on Large Bone)，听得白骨将领们手舞足蹈起来，并掉下白骨钥匙(Skeleton—Key)。他拿起白骨钥匙后，出示了地狱通行证便进人地狱之门。

亚里山大小心地在地狱内前进。路上见到一具武士的骸骨，其右手戴着铁手套(Gauntlet)，上有一首诗。他拿起手套后继续前行，不久来到冥河岸边，用茶杯盛了些冥河水，再用古币贿赂舵手查龙(Charon)渡河。

过了河来到鬼王殿大门(Gate)前，命令大门打开。大门化成狰狞的面孔，说他必须猜出谜题(Riddle)方可人内，答案是爱(Love)。

进门后来到鬼王殿，由死神的左右手引见死神。向死神出示铁手套，死神说要带走卡丝玛的父母必须使他掉泪。于是亚里山大拿出照妖镜，让他看看自己的丑貌，自以为天下第一美男子的死神看见真面目后果真伤心得掉下眼泪。于是亚里山大使和卡丝玛的双亲返回人间。

王室岛

三人回到王室岛后，卡丝玛的父母便去找救兵讨伐首相，而亚里山大则去往商店，以点火器换了画笔，并用猎手灯换来一盏蓝色灯。

亚里山大来到城堡外墙，用飞马毛搅和茶杯内的混合物，制成墨汁，用画笔醮墨在城墙上画一道魔法门，然后施以马良之笔法术。

由魔法门进入城堡后发现有3间囚室。走入中间囚室见到小孩的鬼魂，想是阿里，便把手帕交给了他，小孩拿了手帕后，十分高兴，告诉了亚里山大秘道的人口。

在东走廊（East Hallway）找到一间屋子，原来是小丑乔罗的房间。把蓝色长颈灯交给他，然后走到北走廊（North Hallway）。来到一副武士盔甲前，扳动其右手，走进秘道。从墙隙看见守卫们在谈论魔法室的秘语“阿里”（Ali）。向上走，看见了卡丝玛，卡丝玛叮嘱亚里山大要小心，而他则把匕首交给卡丝玛自卫。

由秘道出口走人首相的寝室，在桌上的木箱内看见密码“Zebu”，用白骨钥匙打开木箱，拿走文件，由秘道返回。走到魔法室（Magic Room），对着门说“Ali Zebu”把门打开，进门后掀起桌上的布，看见桌上有野兽的徽章、象棋国的唱歌石、飞翼人的金羊毛及德鲁依人的橡树苗。真相大白了，首相要引起各族人的纷争。

离开魔法室，王室大厅已奏起了婚礼进行曲。他要入内，却被沙拉丁拦住，于是他拿出首相的文件，证明首相的恶行。进入大厅，阻止婚礼，卡丝玛竟然叫沙拉丁杀掉他。

此时，幸好国王和王后赶到，并认出卡丝玛是沙米尔假扮的。由于自己所做的坏事被一一揭穿，气急败坏的首相叫沙米尔杀死众人，自己逃往圆塔，亚里山大追杀而来，见到卡丝玛被绑在一旁，沙米尔也被首相叫来助阵。

这时，小丑乔罗到来，把沙米尔的神灯交给亚里山大，于是亚里山大用它来降服了沙米尔，并和首相展开了殊死搏斗。最终杀死了首相。王室举行盛大婚礼，有情人终成眷属。

三、游戏心得

（1）在结局二中，也可用薄荷糖对付沙米尔，但亚里山大父母不会出席婚礼。

（2）进入陵墓前，应收集全砖块、奇洞兽、点火器和红围巾。如果不全，族长爱苏尔会让亚里山大找齐物品后再进洞。

（3）沙米尔会化成各种人形或动物，如果遇上双目闪光的即为沙米尔所变。

（4）在雾之岛拿了未熄的灰烬后要马上去圣山岛找飞马，否则灰烬熄灭了就拿不到了。同样，在奇幻岛拿到冰山雪莲后也要马上前往野兽岛，否则冰山雪莲化掉也再拿不到了。

国王密使Ⅶ之公主的婚礼

King's Quest 7: The Princess Bride

一、游戏简介

这是由Sierra公司推出的《国王密使》（King's Quest）系列的第七集。这个冒险游戏沿袭了前几集的故事，颂扬了积极向上的精神。游戏的故事还是发生在达文垂（Daventry）王国，但主人公与前作已经没有联系。游戏的两个主人公都是女性。游戏只有光盘版，在Windows下运行，画面为640×480×256色，加上精心制作的音乐，片头还有5分钟的AVI动画。游戏共分6章，其中第一章、第三章、第五章是瓦拉妮丝（Valanice）的故事，另外三章是罗丝拉（Rosella）公主的故事。

二、完全攻略

序：罗丝拉不见了

瀑布旁的山坡上，美丽的女孩罗丝拉正在歌唱。母亲瓦拉妮丝说，别玩了，该想着结婚了。罗丝拉来到湖边梳理起自己的头发。这时一只长着翅膀的小海马从水中飞出，又没入水中。罗丝拉回头看了一眼母亲，便跳入水中追小海马。母亲听到水声，回头看时，只见水波荡漾。她赶紧捡起岸边的金梳子(Golden Comb)，也跳入水中，正要抓住罗丝拉的手时，一只可怕的长满毛的手把罗丝拉拽入漩涡。这个漩涡是个时空漩涡。

第一章　绿洲(Where in the Blazes am I)

瓦拉妮丝被时空漩涡抛到一片沙漠绿洲中，拿出女儿的金梳子哭了起来。看看周围，左边是尊佛像，手托石钵，旁边有池绿水。右面是神殿的入口，由于慌忙，衣角挂在仙人掌的刺儿上。瓦拉妮丝取下衣服碎片(Ripped Petticoat)，来到左边的水池旁，用手指蘸点水尝了一下，是咸的。她发现佛像下画着一些图，原来是饮用水的制造方法。把池水盛入佛像手中的石钵，加入自己的眼泪，再用玉米放到佛像的另一只手中，石钵中的水即可饮用。她捡起水池边的树枝(Stick)。走到右边的神殿口，正要进去，见到一只大蝎子，看来神殿是进不去了。

瓦拉妮丝顺着小道向上走，来到山坡下，这里有个巨大的石人头像，其嘴巴像是个大门，只是被封死了，石像右边有眼细小的泉水，旁边有个山洞，洞口的岩石上有些图案，画的是使水池中的水下降的方法。把佛像3个项圈上的3颗蓝宝石都放在右边的第2个位置，再扳动佛像的手镯使石钵朝下，池水水面便会下降。

进入山洞，石台上并排放着4个泥罐(Clay Pot)，其中3个已经风化，地上还有个竹篮(Basket)，打开一看，里面装着一颗玉米粒(Corn Kernel)。瓦拉妮丝来到泉水旁，种下玉米粒，立刻长出一颗一人多高的玉米，她拿起一穗玉米(Ear of Corn)。再向右走，地上有两个小洞，露出一只小兔的头，向她喷了一身口水。在兔洞旁边有间小商店，瓦拉妮丝敲了敲门，一只小老鼠开门说它的眼镜被兔子抢走了，没有眼镜它什么也看不见。说完就关上了门。

瓦拉妮丝回到佛像处，用泥罐在池中盛了一罐水，倒在佛像的石钵中，再把玉米放在佛像的另一只手中，看着女儿的梳子，眼泪不禁又流了下来，滴入石钵中。这时佛像手中的玉米发出金光，她在石钵中盛了一罐水，尝了尝，现在咸水变淡水了。

瓦拉妮丝照着洞旁岩石上的图案想让池水降下去。对好项圈，扳动手镯，让石钵翻下，但半天没有动静。她仔细看佛像，发现头可以转动，当把头扳为太阳神后，池中的水就降了下去。瓦拉妮丝小心地顺着台阶下到池底，地上跪着个金武士，手托金盘，盘中的两块小石碑合在一起正是山坡下石头像的箭头钥匙。此时先不要拿。

瓦拉妮丝又来到神殿处。见绿洲附近的沙漠中可见到一股旋风，总在一具枯骨附近旋转，把握时机可以拿到一个猎号(Hunting Horn)。沙漠里总可以看见一个幽灵，与它交谈后，得知那是枯骨的幽魂，因为是渴死的，所以喝水后才能超生，便让他喝点淡水，幽魂便带她到枯骨处，施法移走了旋风，原来枯骨的身边有个布袋，里面有瓶昆虫缩小剂(Bug Reducing Poder)。(如果没有拿到猎号，则只有绳子。)拿到昆虫缩小剂后，幽魂就消失了，她回到神殿，等大蝎子出来后，把昆虫缩小剂撒到蝎子的身上。(也可以拿衣服碎片绑在捡到的树枝上，制成旗子，进入神殿，等大蝎子出来后，用旗子引诱它，蝎子为对付旗子将尾针钉在墙上。)

解决了蝎子后，进入神殿。神殿里有个石台，上面坐着一个石人，先按石台下的按钮，石台上露出 3 颗宝石。瓦拉妮丝把两颗宝石分别放在石人的双手上，另一颗放在凸起的石台上，这时从石台下升起一块石碑。

瓦拉妮丝来到兔洞前，兔子仍然大吐舌头，她掏出猎号，瞄准洞口吹了一响，兔子呼啸着直飞了出来，当它落下时，掉了两件东西，一团兔毛(Jackslope Fur)和一副眼镜。(对付兔子还有一种方法：用绳子系在水池边的两棵仙人掌上，做一个绊脚索。不久，兔子从远处跑来，绊到绳子上，结果被抛到空中，又重重地落到地下，掉下一团兔毛和眼镜。)

瓦拉妮丝拿着眼镜敲开了老鼠商店的门，问它的事老鼠不答，只推销它的商品，没有钱也可以换，但身上所有的东西它都不要。只好离开商店。

泉水旁的植物结了果，她采下一颗种子，又去老鼠商店，换得一块绿松石(Turquoise Bead)。再回到水池底，将绿松石放到武士的金盘中，金武士的头点了两下。她挑了一块自己没有的石碑，回到地面上。

在石人头像处，把两块石碑合为一体，放在箭头小孔处，打开了门，进入通道，来到对面的森林。瓦拉妮丝正要过去，没想到上方的洞口爬出了一只大蜥蜴……

第二章　国王(A troll is as a troll does)

罗丝拉被那只大手从镜子中拉了出来，那个家伙(Troll)大大的鼻子，长长的耳朵，小个子，像是个国王。她转身照了照镜子，也是大鼻子、长耳朵，小个子，一定是被人施了魔法。国王将她带到一间小屋子，关上门就走了。据说国王要和罗丝拉结婚。

罗丝拉打开门走出房间，这里像是地下浴洞的大厅。一旁还有国王的宝座。大厅中央有个胖女人正在织毛衣，与她交谈，得知她是玛蒂德(Mathilde)。玛蒂德很同情罗丝拉的遭遇，答应配制药水让她恢复人形逃离这里，但必须要有烤甲虫(Baked Beetles)、金碗(Bowl)、绿水(Green Water)、银勺(Silver Spoon)和龙鳞(Dragon Scale)。

这时一个小孩跑了过去，远处传来家长的叫声，他慌里慌张地掉了个玩具鼠(Toy Rat)就跑走了。

罗丝拉来到大厅右上角的厨房，只见厨师正做冒泡的食物，见到罗丝拉就把她抛了出来。这时有个女巫走了过去。罗丝拉来到旁边的泥水浴池，里面泡着两个人，与她们交谈，得知女巫名叫玛莉莎(Malicia)，法术无边且凶残。

罗丝拉回到厨房，偷偷把玩具鼠上了弦放到地上。厨师见到玩具鼠就吓晕了，玩具鼠也转了回来。罗丝拉趁机在桌上拿到烤甲虫和金碗。

罗丝拉来到左下角的打铁铺，与一大汉交谈，大汉想非礼，罗丝拉说她即将是皇后，他赶忙改为飞吻。旁边有个小伙子正拼命凿墙，对话后才知，他一直想出外旅行，因此要玩命儿挣钱。穿过铁铺来到地下洞，取下一边墙上的灯(Lantern)，用金碗盛下池中的绿水，端回到铁铺在火炉边点燃灯。

从右下角来到一条岩浆河旁，小石桥边有个破旧的吊车通向上面。刚到桥上，有人挡住不让通过。远处的土坡上有辆四轮小推车少了一个轮子。回到国王宝座旁拿来盾牌，安在车轮的位置上，再用盾牌上的长钉(Shield Spike)固定住。跳上小车，把小石桥的家伙撞到岩浆河中。

继续向前走，在一条小道尽头见到一条白龙躺在地上呻吟。身边的宝石发着光采。与白龙交谈，得知它失去吐火能力。于是用灯点燃白龙嘴中的火。白龙送给罗丝拉一块大宝石。回到铁匠铺，将大宝石给铁铺中的小伙子，换得锤子(Hammer)和凿子(Chisel)。回到白龙处，趁它熟睡时，敲下龙身上的鳞片。

罗丝拉来到后面山洞，小心地跳过地缝，取得湿硫磺(Wet Sulphur)。回到铁匠铺，与铁匠交谈，趁他不备把硫磺扔进炉火中，铁匠一会儿就开始发晕了。这时用墙上挂着的钳子夹住发烫的小盒，放在一边的水桶中冷却，得到银勺。

回到大厅，把几样东西给了玛蒂德。她把烤甲虫、龙鳞扔入盛着绿水的金碗中，再用银勺搅和了半天，施法后让罗丝拉喝了一口，结果什么反应都没有。玛蒂德想了想，拔下自己的头发放入碗中，再让罗丝拉喝了一口。罗丝拉终于恢复漂亮身材。这时，国王和女巫玛莉莎出现了，又把罗丝拉关入小屋。她看到国王的画像冒出了白烟，就把屋里的小板凳在画像上叠起来，爬上去揭开画像，原来是个通风孔。罗丝拉钻了进去，得知国王与玛莉莎要操纵火山爆发。继续向前爬，不料从国王宝座的上方掉了下来，同时还掉下一只龙蟾(Dragon Toad)。

屋里的女巫正冲玛蒂德大喊，将玛蒂德赶了出来，又回到原来的地方织毛衣。罗丝拉拿出龙蟾向她请教。在她的帮助下，龙蟾说起话来。原来真正的国王被女巫关起来了，现在的国王是个假国王。玛蒂德给罗丝拉一条魔绳(Enchanted Rope)，让她赶紧逃走，设法救出真国王。这时玛莉莎又来了，吓得罗丝拉忙躲到石桌下，将玩具鼠放了出来，把玛莉莎吓走了。

罗丝拉来到岩浆河。用魔绳系住吊车，跳了上去。……

第三章　小镇(The Sky is Falling)

瓦拉妮丝正要向前行，却被洞口爬出的大蜥蜴挡住去路，吓得她逃出山洞。回到水池旁，捡了一块晶莹的盐块(Salt Crystals)。回到石人头像的地方，发现一颗刺梨(Prickly Pear)，用树枝得到刺梨。回到山洞，将刺梨给蜥蜴，蜥蜴就让开路。瓦拉妮丝进入对面的森林。

向左来到一棵大树下，只见树干上深深地插着一把匕首，从匕首流下两行金色的液体。有只麋鹿蜷伏在树下，它叫罗德爱迪斯，是一名武士，他的妻子茜尔瑞丝被人施法变成这颗大树，自己也变为麋鹿，一直守在她身边。瓦拉妮丝为之感动，答应想法拯救他们。

向左走来到一片树林中，出现一只巨熊，瓦拉妮丝吓得赶紧跑了回来。沿着河床向上游走，小心地踩着河底的鹅卵石到达对岸。见到一张巨大的蛛网罩在路上，一只会说话的蜂鸟落入网中。瓦拉妮丝用竹篮罩住蜘蛛扔进草里，救下蜂鸟。又过了一片黑森林，来到一座小屋门前。敲了敲门，看门人不让她进，瓦拉妮丝注意到旁边有个小门，就不管看门人的阻拦了。

从小镇礼堂走出一只拿着手杖的绅士狗，冲着瓦拉妮丝一通狂吠。瓦拉妮丝拿出女儿的金梳子，伤心地诉说了她的境遇，绅士狗敌意顿消。瓦拉妮丝来到小镇的瓷器店，见牛老板法南度正在痛哭，原来他的朋友小鸟儿被偷走了。

在小镇礼堂的大门上贴着一张纸条，原来他们正在准备举行生日化装舞会。瓦拉妮丝想进去但没有面具。到广场水池边的小售货车旁，发现一个蒙着布的鸟笼，里面有只小鸟(China Bird)，可能是法南度的。她向小鸟说明了情况，偷出了小鸟。回到瓷器商店，把小鸟还给法南度，他把一旁挂着的面具(Mask)赠给她。

瓦拉妮丝戴上面具走进礼堂。大厅里一片喧闹，瓦拉妮丝尝了一口蛋糕，进入里屋。里屋有好多楼梯。她走上右边的楼梯，来到一扇门前，正要开门，一股烟熏得她晕头转向。打开门，房内全是镜子，一旁桌上摆着小天使雕像，下面的字迹模糊不清。正中央安放着喷泉。这些镜子是哈哈镜，正当她欣赏中间一面镜子时，镜中的她将瓦拉妮丝拽了进去，从另一个房间里的镜子中跳了出来。这里是绅士狗的书房，她在书桌的抽屉里发现一面魔镜(Magic Statuetle)，把女儿的梳子放在魔镜上时，看到罗丝拉在吊车里尖叫的情景。

瓦拉妮丝来到广场上，天上的月亮突然掉到水池中，她想捞起池中的月亮，但是够不着。瓦拉妮丝从鸟巢中得到一枚钱币(Wooden Nickel)，来到上面的杂货铺，但是进去了又出来了，这里像是布景，只有一道门。她怀疑在做梦，便吃一块盐，咸得直咳嗽。这回顺利地进入杂货铺。店主是乌龟，里面货物很多，她用仅有的一块钱买了一本书，但书中什么也没有。瓦拉妮丝拿着这本书回到老鼠商店，用这本书换了一把钩子(Crook)。回到小镇，用钩子拿到水池中的月亮，像是一块奶酪。这时绅士狗带着两个护卫从礼堂走来，以偷月亮的罪名逮捕了她。

第四章　墓地(*Will the real troll king please stand up*)

从吊车爬上来，吊车的绳索因日久而断裂了，她一边发出刺耳的尖叫一边扒住了洞口的岩石。只见一人手提铁锹走了出来，好像要救她。罗丝拉慌忙抓住铁锹，那人把她拉了上去，旁边的土把洞口也封死了。四周是一大片墓地，不时有厉鬼冒出伤人，身边有个人正在用铁锹挖着什么，不时地上来用尺子量一量罗丝拉的身高，看起来像是挖墓人，他说他叫乌格布格，让她看了看他自己发明的挖掘机，还说朋友的一只小老鼠丢了。罗丝拉注意到挖墓人的小屋的门上画着骷髅头、蝙蝠和蜘蛛，不知其意。

向右来到一颗大树下，只见树上挂着一个巨大的南瓜头，一个小鬼在上面玩，下面布满了蜘蛛网，显然下面隐藏着危险。向下走，到了一片阴森的沼泽地，打开前面的门，一个树妖扑了过来，罗丝拉又逃回到南瓜头那里。不知何时从树上落下一架小吊车，准是树上的小鬼外出了。她跳上吊车，来到南瓜头里面。屋里一口棺材，一旁是具木乃伊，小桌上有4个小南瓜头。罗丝拉从地上拣起脊椎骨(Back Bone)，从棺材中拿了布包着的脚(Foot in a Bag)，跳上吊车下到地上。向左来到一幢有栅栏的2层小屋前。一个小鬼用喷子在墙上喷着只有他自己才可以看懂的画，小楼的主人出来赶走了他。罗丝拉来到门前敲敲门，主人把她让进了里面，与他交谈得知主人原来是一名医生，叫卡莱文，由于一次事故失去了脊柱。罗丝拉参观了一下医生的房间，一边是堆满书的书柜和棺材改装成的沙发，一边则是手术台和破旧的书桌。她把刚才得到的脊椎骨给了医生，医生将脊椎骨吞了下去，立刻就变高了。医生回送一个小木箱，里面是个小宠物(Weird Pet)。回到南瓜头处，只见两个小鬼正在玩弄一只小老鼠，他们放下吊车，罗丝拉把小木箱放了上去，他们在里面大抢一番，小老鼠(Gravedigger's Rat)，趁机跳到罗丝拉的手中。

罗丝拉把老鼠给了挖墓人，得到小号角，挖墓人说只要她吹一下号角他就会来帮忙。

罗丝拉来到南瓜头处，两个小鬼正在虐待小猫，小鬼走后，她用锤子和凿子打开了木箱，放走小猫，小猫回赠她一条命。罗丝拉再回到挖墓人处，只见人去锹在，她上前拿走铁锹(Shovel)向左走。走到一片废墟旁，一见墙上那红眼恶狗便逃走了。在墓地里看见一个穿黑

斗篷的女人在一座大坟前哭，这时天空飞过一匹黑马，骑着一个无头骑士。在一堆白骨处，她见到白骨正朝她爬来，把她吓跑了。她吹响号角，掘墓人开车而来，他挖开那堆白骨，下面是口大棺材，奇怪的是棺材用铁链围了一道又一道。上面有个大锁。罗丝拉按挖墓人小屋门上的图案打开了锁，棺材里面有个国王，和地下溶洞的国王长得一模一样。这时玛莉莎又蹦了出来，把罗丝拉和国王一起锁进棺材，并把他们埋了起来。国王放出一只萤火虫，棺材里亮堂堂的。罗丝拉对国王讲了在玛蒂德帮助下逃出地下的经过。这时外边的树根伸了进来，马上就要进入棺材了。这时罗丝拉想起龙蛙有一种魔力，就拿出龙蛙交给国王，国王让龙蛙在地上挖了一个大洞。她又用锤子和凿子打开了国王手上的铁链，俩人跳进洞中，从墓地的边缘钻出地面。国王把他的魔杖(Magic Wand)交给罗丝拉，让她把自己变成一只甲虫(Troll King as Scarab)带在身上，并给罗丝拉一身黑斗篷(Black Cloak)。她必须找到进入地下的入口，阻止玛莉莎的阴谋。

罗丝拉来到医生的小屋，医生说要想走出这里，要解决掉花园里的树妖，说着从书柜上拿了一瓶落叶剂(Defoliant)给她。罗丝拉告别医生，前往玛莉莎的花园，打败树妖，见到一株食人花。她向食人花问一些事，但食人花总是不怀好意地引诱她过去。罗丝拉把从南瓜头那里偷来的脚扔给食人花，迅速摘下食人花下面的那朵小花(Fragrant Flower)。当她走到玛莉莎的小楼前时，国王说要打败玛莉莎需拿到玛莉莎房间里的一样东西，但不能进正门。他们转到小楼后面，在墙角处发现一个小洞直通房间的地板下面。罗丝拉用铁锹将洞口挖大，钻了进去。松动的地板上有个小孔，刚要进入房间，突然房门开了。玛莉莎和狗走了进来。罗丝拉慌忙盖上地板藏在下面，可是狗还是闻到气味了，在她藏身的地板上闻来闻去。罗丝拉拿出落叶剂对狗鼻子喷了起来，狗被呛得怪叫，玛莉莎把它抱出房间。罗丝拉趁机跳进房间，翻箱倒柜找到神秘装置(Mysterious Device)，像个充电器。在收拾满地衣服时，拾起玛莉莎的毛线丝袜(Woolen Stocking)，从原路钻出房间。

向右走，来到一片阴暗的树林，见到巨熊，罗丝拉用毛线丝袜和小银弹(Silver Pellet)做了一个弹弓(Sling)，打在狗熊的鼻子上。狗熊痛得在树林里跑了一阵，树林里的所有动物都看着罗丝拉，然后都被吓跑了。罗丝拉如梦初醒地跑出了树林，但还是被刚反应过来的恶熊扯下了斗篷。

一口气跳过干枯的小河，来到小镇前，像她母亲一样从旁门进入。在礼堂门前，罗丝拉向绅士狗把瓦拉妮丝介绍了一下，绅士狗说她母亲正在找她，说完就进了礼堂，罗丝拉跟了进去。走过交错的楼梯后，来到了四周都是镜子的房间，见中间的那面镜子已经被人用木板钉死了。她看到天使雕像下面的字迹不清，就用毛线丝袜擦净上面的尘土。只见上面写道："我是个饥饿的孩子，只想吃水果，如能满足要求，你会进到黑暗的深处。"罗丝拉在房间石柱上发现一串黄金葡萄(Golden Grape)，于是用锤子取下最大的一颗，放在天使的手上，这时房间里的喷泉上升，下面露出通往地下的入口。她一看，这个入口深不见底。用魔杖将国王恢复人形，他只说了声"没有时间了"，就纵身跳了下去。她也跟着跳了下去。他们正好落在火山控制室的通道里。国王在前面的门上左扳一下，右扳一下，再推上中间的开关，打开了控制室的大门。国王冲进去与正要发动机器的假国王扭打在一起。

第五章　彩虹地(Nightmate in Etheria)

瓦拉妮丝被带到礼堂大厅里，天空要求她马上把月亮放回天上，要不别想离开小镇。说完把她赶出大厅。来到街上，看见小镇的大门已经加了岗。她来到杂货铺，用面具换了一只橡皮鸡(Rubber Chicken)。出了杂货铺又来到摊车处，摊主迫不及待抓过魔镜，并回赠了一瓶药膏(Were Beast Salve)。

瓦拉妮丝把橡皮鸡系在水池旁的树枝上，利用橡皮弹性把月亮射到天空。掉在地上的橡皮鸡还叫了几声走开了。取下树枝上挂着的橡皮鸡的那根羽毛(Feather)。绅士狗看见月亮上天了，就撤走了大门的守卫，瓦拉妮丝赶紧出大门。

瓦拉妮丝来到麋鹿和大树的面前，麋鹿指点她去找石头像。在森林里转了半天，才在河对岸的树林里找到石头像。用羽毛搔石头像的鼻子，石头像打了下喷嚏醒来了，瓦拉妮丝伤心地讲了以往的经过，石头像告诉她河边雕像的秘密。她回到断桥边，在花间找到蜂鸟，接了一罐蜂蜜(Nectar)。按照石头像的指示倒入了河边雕像手中的水罐，从水罐中源源不断流出的清清的河水充满了整个河道。那头麋鹿也到河边喝水，突然变成一个武士。他们来到大树下，罗德爱迪拔出插在大树上的匕首，并用全部法力维持大树的生命。瓦拉妮丝帮不上忙，就离开了他们。

瓦拉妮丝回到沙漠里拿到挂在仙人掌上的兔毛，回到树林边的空地上，把兔毛放进药膏里，再把药膏涂在自己的脖子上，变成一只大兔子，大叫一声向东边的森林跑去。当兔子从熊的身旁跑过去时，顺手拿走了熊的宽大外套，原来它只是瘦小的老熊。

瓦拉妮丝跑到玛莉莎的花园，恢复人形。这时老树妖又跳了出来，但被赶来的罗德爱迪斯消灭了。瓦拉妮丝向那株食人花打听这里的情况。出了花园，来到医生卡莱文的小楼，但医生不知道罗丝拉去了哪里。瓦拉妮丝离开医生处，在墓地里转了一圈，遇到那只黑猫，黑猫说罗丝拉与国王进入地下去阻止火山爆发。在废墟处，瓦拉妮丝被突然蹿出来的大黑狗吓跑。来到南瓜头处，只见吊车已经落下。进入南瓜头里，得到木乃伊手中的一根大腿骨(Femur Bone)。找到黑狗，将骨头给黑狗。黑狗敌意顿消，说她是除它主人外最好的人。黑狗的主人已被玛莉莎砍了头，他每天都在天上骑着飞马找他的头。瓦拉妮丝说可以帮它的忙，黑狗就把脖子上的奖牌给了她。

在一座坟墓前，瓦拉妮丝将奖牌给了无头骑士的妻子，她悲痛地跑开了。坟墓大门紧闭，得想法弄开。瓦拉妮丝来到南瓜头处，小鬼正在用一串点燃的鞭炮戏弄猫。她拾起一个鞭炮，回到墓地，炸开了墓门。进入墓室，用力推开棺材盖子，从里面拿出一块人头骨(Horseman's Head)。回到大路上，拦住无头骑士的飞马。无头骑士接过头骨放在自己的头上，顿时长好了。此时无头骑士的妻子和大黑狗都来了，为感谢瓦拉妮丝的帮助，骑士把飞马给了她，并给她一支横笛(Horseman's Fife)，在说明横笛的用处后，将瓦拉妮丝抱上飞马。

飞马把她带到爱莎丽亚(Etheria)。这里的大地漂在白云上，4 道彩虹分别通向 4 个不同的地方。其中左上通往沙漠，右上通往小镇，左下通到沼泽，右下通到断桥。瓦拉妮丝顺着山道来到一个洞口，洞口黑乎乎的。在洞口旁边的草丛里采了一串小紫花(Ambrosia)后往回走，小鸟在歌唱。向上走，穿过云雾，看到一把大竖琴，上面有闪闪发亮的水晶球。上前按小鸟唱的歌声弹起竖琴，刚刚弹了前 4 个音符，竖琴就自己弹奏下去，这时，上面的水晶球闪了几下，当她用手指碰到水晶球时，一股巨大的吸力把她吸了进去。

前面有3个黑衣白发的仙女围在一个闪光的东西前编织着。瓦拉妮丝对她们诉说自己和女儿的经过。仙女说要到梦的世界才能找到答案。说完让瓦拉妮丝走开。瓦拉妮丝出来后，从右下的彩虹处跳下人间，正好落在断桥处。

看到罗德爱迪斯已失去拯救妻子的最后希望，准备和爱妻渡过最后的时刻，树下响起伤感的笛声。在河对面的雕像前，瓦拉妮丝将那串就要干枯的小紫花放在水罐中，刹那间水罐里长出了水果，她拿了一个大石榴(Pomegranate)，来到树旁，把石榴放在树上，大树变回一个美丽的姑娘，与罗德爱迪斯拥抱在一起，享受重逢的快乐。

瓦拉妮丝回转到医生的小屋，医生正为火山的事要收拾东西逃命，瓦拉妮丝说她想回到梦境中去，但是太多兴奋的事让她失眠了。医生让她躺在沙发上，在他的催眠下，瓦拉妮丝进入了梦境。在一片云雾中，时间被扭曲了，岩石变成奇怪的影子，这些影子突然向她扑了过来，她掉进水中，等游上岸后，前面出现一个大房间，一块大冰石向她滚了过来，里面冻着一个可怕的人。瓦拉妮丝被吓醒了。出了医生的门，来到断桥边，向茜尔瑞丝讲述她的梦，茜尔瑞丝说只有阳光才能解开那块冻住的冰石。

瓦拉妮丝吹起横笛，飞马把她载到爱莎丽亚，重新弹起竖琴，见到3位仙女，她们送给她一个梦圈(Dream Catcher)。瓦拉妮丝用梦圈在山顶的洞口捉了一只影子怪。进入洞中，见到一位老人正在编织七彩的梦，在百般恳求下，他为瓦拉妮丝织了一条梦毯(Tapestry of Dream)，告诉她只要坐上梦毯就能到梦界。瓦拉妮丝坐上梦毯，又来到梦中的地方。这时影子怪出现了，她用梦圈把收服的影子怪放了出来，让它们互相去打吧。在大房间里见到大冰石。但还是没有阳光。

来到玛莉莎房间的后门，房间里的狗开始不安，瓦拉妮丝把小紫花放到狗鼻子下，狗开始流口水。玛莉莎便拉着狗到外头溜弯去了。瓦拉妮丝跳进房间，发现玛莉莎的台灯由水晶体(Crystal Shaft)制成，便摘了一个。然后来到沙漠，在沙漠里的神殿里把水晶充满了阳光(Crystal Shaft with Sunlight)。坐上梦毯回到梦境中，用充满阳光的水晶化开了封冻的冰石，使美丽的仙女复活了。瓦拉妮丝向她讲述了自己的遭遇，仙女给她一根魔缰绳(Magic Bridle)，并说她到山顶后会有人相助。用魔缰绳套住飞马，飞马便带她来到云端。在上面向风神讲述了玛莉莎的阴谋。

第六章　火山口(Ready ,Set... Boom!)

当罗丝拉来到控制室时，只见两个国王正打在一起，都要求罗丝拉干掉对方。罗丝拉把魔杖(T面→F面)举了半天，然后随便挑了一个离她近的国王用魔杖比划下去，只见他跳了几下变成英俊的小伙子爱德格。但他失去了记忆，不知身在何处，这时玛莉莎赶到，把国王再次电晕，搬走了爱德格，施法把罗丝拉放在正要喷发的火山口上。

尾声

爱德格把瓦拉妮丝抱上飞马，飞奔前去。灼热的岩浆眼看就要烧着罗丝拉，有人用一张大网罩住了岩浆，罗丝拉赶忙用铁锹在火山口旁边挖了一个洞，跳了进去。爱德格和瓦拉妮丝也在墓地挖开一个大地洞进入地下。罗丝拉穿过通道，打开控制室的大门(左、右、中)，只见国王还躺在地上昏迷不醒。她把充电器插在旁边机器的插座上，充足电后再拔下来。国王怎么也叫不醒，罗丝拉只好出控制室，在通道的窗边发现一朵盛开的小花(Fragrant

Flower)。用铁锹撬开下边的大石头，站到大石头上便可拿到小花。回到控制室后，用花香将国王熏醒。国王立刻想到火山就要爆发了，赶忙按下控制开关。从指示器里看到岩浆慢慢地落了下去，国王和罗丝拉一起笑了起来。这时瓦拉妮丝和爱德格进来，母女俩终于团聚了，此时玛莉莎出现，用电击倒了爱德格，并向罗丝拉扑来。罗丝拉赶忙拿出充电器，击中玛莉莎，将她电成婴儿。小狗进来闻了闻变小的玛莉莎，伤心地走开了。

喜剧的结局

罗丝拉赶紧用猫送给她的一条命救活了爱德格，这时爱德格的父母进来，收养了小玛莉莎。雪白的天鹅载着他们穿过阳光飞回城堡。罗丝拉与爱德格相拥在一起，乘着天鹅在礼花中飞向远方。

悲剧的结局

罗丝拉没有及时救活爱德格，他的父母在深沉的音乐声中驾着黑色的天鹅飞上天空。

黑暗之蛊 I

Dark Seed

一、游戏简介

此游戏是 Cyber Dreams 于 1993 年根据同名小说推出的一款角色扮演类经典游戏。此款游戏曾获得 SPA 93 年最佳角色冒险类游戏奖。该款游戏专门请来了电影《异形》(Alien)的科幻画家 H. R. Giger 为这个游戏设计图象。在游戏推出时，这个游戏把当时还处于 320×200 的低分辨力的图象水平提高到 640×350 的高分辨力，加上有 75 个不同场景和 70 个特殊物品，专业语音室录制的语音效果，迷倒了当时的一批玩家。该游戏容量 10M 左右。

游戏的情节以外星异形人入侵地球为背景，叙述作家麦克·道森(Mike Dawson)为寻求一个安静的场所构思小说，在一个小镇买了一幢大宅邸，但是第一晚就梦见自己被异形人在脑内植入一个异形胚胎。麦克要在 3 天的的时间里解决这个问题，否则异形人破体而出就完了，是个难度很高的解谜类游戏。

二、完全攻略

第一天

麦克起床后先到浴室洗澡，如不洗澡将来小镇内的任何房屋都进不去了。洗澡后到梳妆台镜子前，取右边小柜内的止痛药服下，可减轻头部的剧烈疼痛，如不服药，则整天喃喃自语"头痛""头痛"，十分厌烦。由浴室右边的门出去，到睡房看看衣柜里的旧大衣，连找两次，找到口袋中的借书证。再下到 1 楼书房拿到桌上的整栋房屋的结构图，看一看建筑物的各层平面图和大致结构：这幢房子共有两层及地下室，2 楼有主卧室、浴室和侧卧室；1 楼有书房、客厅和厨房；厨房下面还有一个地窖。麦克从图中发现屋内的秘道。打开书房右边的密门，由梯子上 2 楼，拿到绳子，再从左方的密门出来，来到主卧室。这期间可能会有人按门铃，是邮递员送包裹。也有人会打电话来，这是图书馆的苏(Sue)让麦克去取书。

卧室左边有个梯子可上阁楼。到阁楼后，将挡在阳台出入口的箱子推3次就可推开，推开后可以到阳台。在地上拾到一只怀表，给怀表上发条，有了这只怀表可了解当前的时间。到阳台将绳子绑在右前方的雕像上，然后从绳子滑到楼后的车库中。打开汽车后盖箱门，拿到撬杆，再到车里的柜子中取出一副手套，出车子时随手拧开收音机。

出车库沿绳子攀上阳台，用撬杆撬开铁箱，拿出里面的日记本，读一下里头的内容，仍是漫无头绪。

出大门，拿到邮递员送来的包裹和报纸读一下。如果此时已接过电话可直接到镇子上，如果未接到电话可在家中等，也可去镇子上。拾起地上的报纸向左走，到杂货店买瓶威士忌，这时邻居戴尔伯也进了商店，跟麦克打招呼后会给麦克一张他的名片，并约好第2天下午6时见面。向右走到图书馆和苏交谈，苏给麦克一本书。麦克在地上拾起地上的发卡，拿出借书证给苏，她会告诉麦克往C字母的书架上找一本绿色封面的书。打开书后可以拿到半张纸片，内容涉及图特(Tuttle)以及开门密法为左、上、右。因此到墓园去查看有关图特的线索。回家后进车库，苏给的书中谈到可由汽车收音机听到黑暗世界的信息，从收音机中得知要打开所有的门窗。

出大门向左行，来到墓园内，可以看到骨灰安放所。根据纸片上的内容，按左、上、右的顺序按大门上圆盘，进入屋中，可以看到3层放置骨灰盒的架子，在最下面那一层最左边的一个骨灰罐中拿到座钟钥匙。用钥匙打开座钟，内有铜牌一面，刻有约翰·莫支干(John Mokeegan)。取下镜子上贴的字条，这是搬运工人留下的。此后可回卧室上床休息了。

第二天

起床后先洗澡后吃药，打开书房与卧室的密门，千万不要将门关起来。10点钟时，邮递员会送来一个包裹，里面是一块镜子的碎片。把碎片拼到客厅里的镜子上，于是这面镜子发出魔幻冷光，成了现实世界与黑暗世界间的通道。麦克好奇地把手按在镜子上，就来到镜子后的黑暗世界。走右边的门，会看到两扇门一开一关，走过去打开那扇闭着的门，再往左走到黑暗世界，看一看桌上的文件(用!键)，再走进右边的门往右走(如果进不去应该回到现实世界中把相应的门打开，两个世界的门是相应的)。走进屏幕中间下面的电梯来到二楼，向左走可来到一个平台上，捡起地上的望远镜，向四下看看，看到的情况十分令人不安。戴上手套把通向平台的两个出口中的拉杆拉下，这样底下的大门就会打开。从原路回到一楼，向左行，来到最左边的洞穴中拿到铁铲，回到异形人的大厦，在设计室里看到异形胚胎移植计划的投影，回到现实世界。

麦克到墓园中找到座钟铜牌上所刻的名字的墓，用铁铲挖开坟墓，找出日记中残缺的那一部分，内容涉及到异形人的恐怖计划。然后再往图特陵墓的墓顶，用望远镜远眺大屋的阳台。回到家门口时，有位警察以破坏坟墓罪将麦克逮捕。在警察局的牢房里，把所有可以藏的东西放在枕头下，留下律师戴尔伯的名片和那瓶威士忌。然后拿起床上的杯子敲打栏杆呼来警察，将律师戴尔伯的名片给警察看就得到自由。离开警察局时顺手将墙上的手枪取下，回到家中洗澡，等待6时的约会。

6时来到后花园，戴尔伯正专心用短木棒逗狗。麦克拿出威士忌给他，他喝了后高兴地离去。麦克捡起地上那根逗狗的木棒，回到黑暗世界中。出大门向右走，会看到一个怪兽守

在桥上，用木棒丢到屏幕的右边，怪兽跑去捡木棒时掉下了悬崖。过桥来到黑暗世界的警察局，异形人警察也把麦克关到牢房里。将在现实世界牢房中藏在枕头下的东西拿出来，用其中的发卡打开牢门，要开两次，然后拿发卡与对面的异形犯人沙果(Sargo)换一个一次性的隐形头箍。

出警察局向右走到黑暗世界档案室，戴上隐形头箍避过看守的怪兽。进到档案室里面，打开正前方的屏幕，与管理员通话，谈些有关异形人的侵略计划，麦克会得到一个缩微胶卷，拿到后回到现实世界，上床睡觉。

第三天

起床后照例洗澡吃药，再到图书馆中右边的房间内打开缩微胶卷阅读机，放入缩微胶卷阅读，得知家中某处有宝物，于是便回家。途中顺便进杂货店买了一瓶威士忌。10 点钟邮递员会送一个包裹来，内有斧子柄一根。进入地下室，根据缩微胶卷上所写的内容，抠出地板正中央的石板，找到汽车钥匙。再次进入黑暗世界中拿铁铲的那个洞穴，进入中间的门，将从厨房中抠出的方形石放入左墙上的方形洞中，然后把斧子柄和方形石组合起来(先选斧子柄再选方形石)得到锤子，然后把锤子放入左墙上的方形洞中进行处理，以增加它的强度。回到现实世界中，先到卧室接电话，再从阳台下到楼底的车库(正门有警察)。在车库里发现汽车的油箱盖不见了，用威士忌当酒精给汽车加油。进汽车后，用钥匙发动汽车，先不要转动方向盘开动汽车，而是从车上下来，尽快去黑暗世界。到黑暗世界中，从镜子的 4 个出口处一直向左走到最尽头，这里是异形人的能量室，把小石块扔进熔炉里，使石头充满能量。然后再回到 4 个出口处，左边的一个门就是主控室，戴上手套拉下控制系统的拉杆，发动引擎，立刻出来(如果没有发动，只好重来)，看到异形人乘座的太空船朝着遥远的时空飞去。回到现实世界，异形女子竟然打电话给麦克，告诉他有关镜子的事。麦克便到起居室用锤子砸破镜子，镜子又恢复原样。这时，图书馆管理员苏送来药丸，治好了头痛。

麦克把房屋挂上出售牌，还是到别的地方住好。

三、游戏心得

(1)每天晚上 10 点前要回家睡觉，否则到时会倒在路边。如在现实世界，则丢掉身上的东西，要是倒在黑暗世界里，就只能重新开始了。而麦克如果完成任务足够快，每天下午 5 时后就可上床睡觉了。

(2)拿到任何物品都要用“?”键看一下，有些动作要看过后才能够做。

(3)游戏时间是每 5 秒钟便相当 2 分钟，因此要分秒必争，不要到处闲逛。如果时间太富裕，如在等待与戴尔伯会面时，按 T 键可使时间过 1 小时，这样可在游戏中节省等候的时间。

(4)第 3 天飞船未飞走之前，警察在麦克家正门等他，出入需从绳子上下。

(5)小镇上店铺、图书馆、警察局会在 6 时关门，因此有关这些地点的事需在 6 时前完成。

(6)第一天不要拿警察局的枪，要第 2 天再拿。且第 2 天出狱时还必须拿枪，否则会被异形警察射杀。拿到缩微胶卷后不要进警察局，否则也会被射杀。

(7)麦克的钱只够买 3 次物品，因此不要乱买。

(8)邮递员每天10时送来包裹，如不开门，他会把包裹放在门口，且邮递员也并不是准10时来。

(9)苏会在第1天11时来电话，但不一定，因此这段时间要在家中等电话。

(10)旧手表不走要上弦。

(11)在异形人的能量室，给石板加能量后就不要存储游戏，否则回到飞船时引擎发动不起来。

黑暗之蛊Ⅱ

Dark Seed 2

一、游戏简介

此款游戏于1996年推出，是《黑暗之蛊》的续集，也是一款角色扮演的冒险类游戏。游戏在Windows或Windows 95下运行。游戏的画面、音响均比一代强得多，其间大量使用电影素材。游戏的美术设计仍然是以描写恶心生物闻名的瑞士人H. R. Giger担任。故事情节仍然遵循前集的故事结构，显得十分流畅，情节也很新颖。主角仍是作家麦克·道森(Mike Dawson)，从上次历险到现在已经一年多了，但异形噩梦仍然困扰着麦克。突然有一天在噩梦中又见到在黑暗世界的影子。在这一集中麦克要尽量维持自己神智清醒，与黑暗世界的古人(ANcients)对抗，一方面要追踪杀害他高中时代女朋友的凶手。结果发现是复仇女神策划了这场凶杀，她们对付的不只是麦克，而是整个地球。

二、完全攻略

寓所

一天清晨，麦克刚起床，探长就来询问有关麦克高中女友丽塔死前的情况，但是麦克却一点也想不起来，只记得当时是喝醉了。探长警告说联邦调查局已经介入了此案。将探长送走后，麦克回到卧室，看了看桌上的击剑奖杯和墙上的宣传画，还有那个上锁的柜子和凌乱的床铺。然后走到厨房。在厨房里与母亲交谈，她嫌麦克太唠叨，打发他去客厅看电视。临走时拿走冰箱上的磁铁。来到客厅，打开电视左侧的柜子，先取出一架照相机。然后打开电视，正好播放有关公园中丽塔谋杀案的情况，正想专心看电视，可又产生幻觉，播音小姐竟变成一名知识守护者，她告诉麦克古人又回来了，并将派人帮助麦克去对付古人。正在麦克惊魂未定时，门铃响了，邮递员送来了一张已付费的门票。麦克在屋里待了一会儿，可一想到刚才的电视惊魂就后怕，正好到了与精神病医生辛普生的约定时间，于是便匆匆走出家门。

保罗宅邸

在大门口遇到老友杰克，从他的嘴里得知外界都认为自己是杀死丽塔的头号嫌疑犯。由于麦克正要赶去见辛普生，只得和杰克另定时间聊天。在辛普生诊所的路上，麦克发现五金商店门前贴着启事，得知店主保罗有事要歇业数周。麦克来到保罗家，发现保罗好像受到什么刺激似的，说他认为这个小镇上充满了邪恶，但是会有一类人来清理这一切的。当再与保

罗交谈时，麦克提到丽塔的凶杀案，保罗就会想起丽塔被杀的当天晚上吉米曾经出现在丽塔屋外。

酒吧

麦克前往吉米经常出没的小酒吧。在酒吧中，从老板汉克的口中了解到丽塔死在罗莫莱先生宅邸附近的花园中，罗莫莱先生也在不久前被大火烧死了。麦克在台球桌旁找到吉米，并向她询问丽塔被杀当晚的情况。麦克在吉米身边看到了丽塔的朋友马莉莎，她却显得不太友好。麦克只好从边门走开，在门口的垃圾桶里拿到衣架。

罗莫莱家的花园

顺着小巷，麦克来到谋杀现场，发现树丛有人影晃动，就喝令那人出来。他是流浪者史灵，与他交谈，可得到一张在谋杀当天捡到的支票。这时麦克开始感到头隐隐作疼，猛然想起和辛普生医生的约会，便急急忙忙往诊所赶去。

辛普生诊所

与辛普生医生交谈后，接受催眠治疗。在睡眠中，麦克回忆起高中时代的那个晚上，由于意见不同，不得不与丽塔分手。一觉醒来，感觉记忆也恢复了一些，但对某些细节仍然想不起来。治疗结束后，麦克就起身回家了。回到家门口，在长椅上坐下来和赶来的杰克分析了目前的情况。总结出几个嫌疑犯：法医莱森、警长巴特乐或者是市长富来明。

市政大楼

与杰克道别后，麦克前往市政大楼。在那里碰到警长巴特乐，他认为麦克是杀人凶手，要不是辛普生医生证明麦克没有作案能力，他早就拘捕麦克了。当麦克问起巴特乐在达拉斯警局的臭事时，那家伙果然老实多了。接下来问他与丽塔约会的事情，法医莱森的为人和联邦调查局的介入等事，回答就客气多了。找到验尸房，发现门被反锁上，从窗户中望进去看见莱森正和一名女子在一起。轻敲玻璃，莱森就出来与麦克交谈，麦克问了他许多问题，直至提到他被以前医院开除的原因，他很不高兴，乱捶乱打，却无意间把停尸房的门震开了。麦克进入停尸房，先看一下丽塔的尸体和旁边马科的尸体，发现马科尸体上的一把钥匙。打开边上的资料柜，先取出丽塔的验尸报告看一遍，再拿出马科的验尸报告看看，并收起一封由剧场员工蜜尼写的信(没有信纸)。

罗莫莱宅邸

麦克走出市政大楼，来到罗莫莱宅邸，仔细看看墙上的大十字架后，进屋和罗莫莱夫人交谈。她也认为镇子上有些邪恶的东西，然后问她一些问题，尤其是关于保险金和丽塔的事。交谈后来到剧院。

剧院

在剧院的大门口，跟门口的小丑交谈。答应为他取药。进入剧院后先去拿药，但是冰柜上有个大铁家伙，麦克移不动，也就拿不到药瓶，只好先离开再说。进入表演大厅，在第 1 个摊位找到蜜尼，得知在镜室中常有怪声音传出来，而且镜室的迷宫中有密门，只要有钥匙就可以进去。这时旁边的莫西问麦克的姓名，当麦克报出名字后，蜜尼才意识到镜室中的声音是让她把密门的钥匙交给麦克，而她却搞错了。她想向麦克解释，却被莫西拦住了。在第 2 个摊位前，麦克想请大力士去搬开铁柜上的铁家伙，可是他不干。来到第 3 个摊位，从巫师那里

得知打开黑暗世界的钥匙就在马科的尸体上挂着。

停尸房

于是，麦克急忙回到停尸房，先看看马科的验尸报告证实尸体的身分，然后便从马科的尸体上拿走钥匙。打开资料柜，找到莱森的女友通讯录和一封邀请信，通讯录上写有吉米的名字，麦克再次去台球室质问吉米与莱森的关系，吉米只承认他曾经给法医莱森介绍过女朋友，谁知道他是不是又说谎了。

黑暗世界

麦克回到剧院便直奔镜室，从左边的门进入找到一扇有钥匙孔的玻璃门，用钥匙打开门走到左下方的时空传送方格，就能进入黑暗世界。在这里发现了垂死的光之守护者，在同他的交谈中得知残忍的古人将要来临，真理之光已经被抢走，知识守护者也被抓了起来。如今黑暗世界已经落入古人之手。最后，光之守护者给麦克讲解了魔法三角图腾的一些秘密和真实世界中谋杀案的真相，随后就死了。走出传送方格，穿过一片迷宫来到牢房。与看守义克和亚可交谈，他们要麦克回答两个问题才可见到被囚禁的知识守护者。问题是：说明现在是白天还是黑夜，另一个问题是分清谁是义克谁是亚可。现在还答不出，回身来到酒吧，与老板谈话，从而了解到黑暗世界的状况，临走前向老板要走角落的粮食。

市政中心

麦克进入了市政中心的法庭，看到一个司法人员被处以死刑，又看见墙上挂着剑之守护者的尸体。跟随运尸人溜进堆尸房，经过战斗得到右侧尸体上的司法工作证。想离开堆尸房却找不到出口，由于只有死人才能离开这里，只好用左面的能量收集器自杀。麦克的灵魂进入地狱，和灵魂守护者交谈，在看到光之守护者被推入河里时，可沿着楼梯还阳到黑暗世界。再次到市政中心进入警察局，出示司法工作证便可向警卫了解一些情况。没想到光之守护者的光芒就存放在警察局里。此时，牢房里空无一人，便向警卫询问原因。警卫回答后便会暂时走开，麦克乘机取走了光芒。迅速离开警察局，来到商业区右面的武器店。

武器店

从武器店店主那里得知这里有一种新型武器“机械手臂”，而且店主说如果能为他找来一个扳机，他就会免费为麦克装上这种武器。离开武器店，向右进入神庙。

神庙

从大祭司那里打听到黑暗世界中与现实世界是相互影响的，但是两界无法相互往来；世界上除了镜室的传送方格外，还有另一处传送门。与大祭司谈话，又找一本记载第一次与古人交战的书籍《Necronomicon》，并在神庙右侧的守卫交谈中知道了义克和亚可的区分方法。

牢房

回到牢房再与义克和亚可交谈，选择第一项正确答案就可进入牢房，用食物打发了小异形人便见到了知识守护者。麦克在这里得到许多有用的信息，并得知古人制造了两种异类，巨兽和异形，这两种异类都可以打破两界的约束在黑暗世界和现实世界自由出入来猎杀人类。麦克只有在收集到光、剑和知识的力量才能摧毁巨兽和维持古人生命的黑暗发电机。三大力量的使用方法可问在垃圾中心的戈司。接着在 2 号发电机组旁，把磁铁放在发电机里，然后离开了黑暗世界。

市政中心

返回到剧场演艺厅，并通过转盘游戏赢得一个玩具。然后又在市政中心的法庭见到了富来明市长。等到他进入法庭后，用旧衣架撬开了市长的小轿车，从手提箱里拿到丽塔的照片和一枚钱币。接着，使用这枚钱币给探长打电话，将他骗出警察局。随后，再到警察局，从里面的抽屉里找到一张有关巴特乐警长的旧报纸和一张丽塔的照片。拿到这些证据后急忙赶回家，在长椅上等杰克来共商案情。

罗莫莱的宅邸

由于现在已有的证据还说明不了什么，只能再去找线索。在路过罗莫莱的宅邸时无意透过窗户看了一眼，发现杀害罗莫莱的真凶就是罗莫莱夫人和吉米。随手用照相机给两人拍了照片。这时头痛病又犯了，赶紧去找辛普斯医生。经过催眠治疗后，可回家与杰克商量，最终麦克和杰克都认为吉米很可疑。

台球室

再到台球室，看到史林和吉米发生争吵，麦克赶忙上前制止，但被击昏在地。当麦克醒来后，绕到台球室后面与史林交谈，了解一些新的情况，临走时又向史林要了一支枪。这时，麦克再次回到黑暗世界。

黑暗世界

在黑暗世界中看到富来明市长竟然被杀了。进入第 2 发电机室将赢得的玩具放到机器中，使发电机停止运转。麦克来到垃圾中心的后面，在第一间屋里先得到一个按摩器，从右后方门出去可找到戈司，看到戈司已被打成重伤，只得回现实世界去找伤药。在离开黑暗世界前，又到武器店去了一趟，把手枪的扳机交给店主，便可得到一只生化机械手臂。

比赛厅

回到现实世界的比赛厅，靠机械手臂玩射击游戏如有神助，又赢得一个玩具。这时警长出现在麦克面前，说麦克杀了市长，麦克赶忙把信交给警长，并说明凶手就是吉米。在大厅里麦克找到大力士把按摩器送给他，便可得一瓶镇痛药。无奈麦克头疼得厉害，只好去找辛普生医生治病。等麦克走出来后，一名联邦调查局的特工拦住去路，要逮捕麦克，在走投无路的情况下，只能将那名特工打倒在地。麦克再次和杰克交换情况，觉得保罗也有问题。

黑暗世界

再度进入黑暗世界，看到莱森法医也死了。来到第一发电室把玩具塞进发电机组里，切断了黑暗世界的一部分电力。去垃圾中心用镇痛药医好了戈司，戈司向麦克讲解了黑暗世界里的一些事情，得到一把磁力弓。再到武器店旁的禁室，从里面拿出一个开颅器，回到现实世界。在现实世界的比赛厅里，用磁力弓磁化了铁环，赢得投铁环比赛，又获得一只玩具。回到黑暗世界，把玩具放入第三发电室里的发电机中，从此切断黑暗世界的全部电力。接着，在司法厅的柜子里得到知识卷轴。再次回现实世界。

保罗的屋子

在现实世界中，先去找保罗，用开颅器关上水龙头后，麦克就能溜进保罗的屋子里。在一间有仙人掌的屋里，推动书架便进入保罗的密室，在里面得知读书会的消息，看到一串钥匙。正当麦克要取钥匙，保罗突然闯了进来，经过一场搏斗后杀死保罗。保罗临终前说了一些情

况。用保罗的钥匙进入五金店，将屋里的警铃弄响，引来看守丽塔屋子的警察，乘此机会溜进丽塔的屋子里，先读了读桌子上的信，在里屋的镜子前找到了特殊招待券，在镜子里也发现了真正的黑暗变形者就是杰克。

剧院

麦克匆匆忙忙赶到剧院，与相面者聊了一会儿，再把特殊招待券交给他，从而知道通往黑暗世界的另一个传送门就在自己家中。

寓所

麦克回家里打开被锁住的柜子，进入黑暗变形人的屋子，先后找到圣者之剑、刀子和球鞋，来到变形人的厨房，和"母亲"谈话，就能见到丽塔。从丽塔的嘴里得知黑暗巨兽已经孵出来了。麦克穿过变形人的卧室，走过发电机，在巨兽孵化室看到巨兽已经向传送门走去。从右边进入迷宫，走近路在传送门前堵住了巨兽，以剑术击毙巨兽，最后来到黑暗发电机前，把光芒插进插座，将知识卷轴放入插槽，用剑劈断电缆。彻底破坏了主电机，粉碎了古人入侵的阴谋。

辛普生诊所

等麦克再次醒来，已经躺在辛普生医生的诊所里，看到变形人杰克已经把辛普生医生杀害了，麦克也因体力不支死于杰克之手。但是作为麦克在黑暗世界的影子的杰克也无法逃脱死亡，因为麦克和他是一体的，是一个人在两个世界的结合体。

三、游戏心得

镜子迷宫进入的步法：如果各个位置以下列的数字代表的话：

```
    1
6       2

5       3
    4
```

首先以 34453464434664，找到一扇锁孔的门，用玻璃钥匙打开，然后再用 651615435 的走法进入房间。

黑色尘世

Dark Earth

一、游戏简介

又译《黑土》、《黑暗大地》，是由法国 Kalisto 公司制作完成的动作＋冒险类游戏。游戏容量为双 CD。游戏描述的是 2054 年，地球已经是极度发达的星球，但是一天，宇宙中流星以其巨大的能量，摧毁了人类几千年来建立的现代社会。灾后的滚滚尘暴，遮天蔽日，使地球陷入一个黑暗的世界。灾难中，有人幸运地活了下来却已经失去了美好家园，他们不仅要与饥饿抗争，还要与被尘埃污染变形的怪物抗争。这些人失去了科技之明，甚至连光明与太阳都失去了，因此他们被迫迁移去寻找太阳，去寻找光明。他们徒步跋涉，走过了浩瀚沙漠，穿过城

市的断壁残垣，一代又一代地追寻，最后找到了一些被称作斯达利特(Stallite)的地方，在那里，可以看见太阳得到光明，于是他们定居下来，繁衍生息并以太阳为神，崇拜光明。时间流逝，在斯达利特的土地上，他们有了自己的社会等级、宗教特权。人们被分成五个等级：太阳使者(Sunseer)是斯达利特的最高精神领袖；圣火卫士(Gadian of Fire)是斯达利特的军事人员，保护宫殿和祭庙，并同时也保护太阳使者的安全；建筑师(Builder)是负责各种建筑、物品的维修和建造的人员；食物供给者(Provider)负责生产粮食，种植果树并与他人交换物品；游民(Scavengeer)是最下层也是最可怜的人，他们居住在废墟中，在垃圾箱翻找着丢弃的食物。游戏的主人公阿汗(Arkhan)是斯达利特 Sparta 中的一名圣火卫士。他喜好自由，对权贯毫无兴趣，却喜欢与下层人物交往。一日，阿汗与另一名卫士杰迪(Jedi)在保护一次太阳使者的会议时与入侵者展开了格斗。杰迪战死，阿汗也中毒毁容，面目全非。更糟糕的是阿汗被认为了是黑暗(Darkness)的化身，在一个崇尚光明的社会中，黑暗就是邪恶的代名词，因此阿汗只得逃离现实，找回自己的真面目，于是开始了这场游戏冒险。

在这一冒险过程中，阿汗看到人生百态，世态炎凉，也能体味到真情的可贵，友谊的真诚，对人的真善美的深掘，对人性的剖析，对人类弱点的折射贯穿于游戏的全过程，故事情节的曲折，新颖首先就给游戏以一个独特的视角。

另一个让人感兴趣的地方还在于这个游戏框架下的多线性，尽管游戏总体只有一条主线，但在事件完成的先后顺序，在人的行为方式都可以完全不同，即事物间可以有多种多样的组合方式。为此，在制作时特意赋予阿汗两种性格，温和(Light)与暴戾(Dark)。不同性格对应了不同的处事行为，也就直接影响着行为结果。不过充分的多线性会带来一个相对严重的后果，即情节发展得漫无边际。制作小组显然意识到这一点，从两个方面加以控制。通过阿汗的中毒深浅来迫使玩家尽快解毒治病，以减少不必要的额外时间；另一方面是引入了“区域”这个概念，把多个场景有机地组合成为一个区域，区域内的事件可以任意发展，但区域间的来往只有某一特定条件才能实现，这样做虽然在多线性上打了折扣，但对于玩家而言固有了一个明确的目标，不至于在上千个 3D 场景中转来转去而无所事事。

游戏的色彩就如游戏情节一样凝重，中世纪风格的宫殿在阴暗的天空显得有气无力，远处的海面死气沉沉，泛着一点幽幽的鳞光，人们的脸上没有笑容，只有紧锁的眉头和无奈的眼神。或许游戏本身不应有如此的低沉、压抑，但我想能感受到这份低沉正是游戏制作者想做到的，情绪的低落应让玩家更多几分理性的思考与判断，而不是一味的杀戳。

作为一个动作＋冒险类型的游戏，与人交谈是必不可少的。尽管这是个法国游戏，但仍提供了英语对白。游戏有个语音存储模式，可把阿汗的所有对话一词不漏地记录了下来，对于不懂的单词，还可以切换一下，去查查词典。作为游戏的另一半，格斗也当然是一个重点。游戏仅用 Ctrl＋方向键来控制各种招式。另外通过 Shift＋Ctrl＋方向键可以大大提高攻击力，倒是有一个副作用，会使阿汗的中毒状态加剧。

游戏采用了 3D 场景＋2D 背景的传统方式，在一个具体的 3D 场景中只有一个固定的第三视角而非时下正流行的多个视角。这似乎有些保守，不合乎法国人的风格，但事实上正是以此摆脱对机器硬件的过分依赖。另一个好处在于视角的固定使得定位比较准确从而清楚曾去过什么地方，还有什么地方没去过。在 3D 表现上，游戏达到了相当高的水准，材质感

很好，人物的造型也不呆，在对光与影的处理同样极为细腻出色，看上去感觉不错。

细微处的刻画也是游戏的出色之处，这种刻画不仅是视觉上的完整，更多地是体现在了逻辑上的合理与情感上的难舍难分。有人曾批评如今的游戏越发倾向于冷漠、陌生，无法体现人与人之间的真情意切，在游戏中加重了人的交流因素和感情成分。通过动画片断，语音对白，背景音乐来实现一种情的氛围，同时为给阿汗构筑一个真实的环境，游戏也塑造了许多性格各异、各具特色的人物，有贪财的舞女德莉亚(Delia)，有忠贞的妻子卡莉(Kalhi)，有邪恶的医疗法师萨南达(Thanader)，有狠毒的黑暗首领索达斯(Sordas)等等，他们生活在阿汗的身边，不断地与阿汗接触交流。NPC 的出现给出畅演一个近似于现实的“虚拟世界”。

游戏一发布就进入互联网上排名的前 70 名。

二、游戏用键

F1：调出说明；

I：物品栏；

C：战斗模式转换；

Shift：跑；

Ctrl：在战斗模式中配合方向键为打斗。Spacbar：寻找物品及最后过迷宫时下蹲用；

Esc：调出系统菜单；

Tab：光明与黑暗模式的转换；

存储进度需站在石雕咒语前才行，

三、游戏攻略

阿汗家

阿汗起身后，与女朋友卡里(Kalhi)交谈，然后拿起床边的咸肉，在屋子里面找到刀和墙上的制服。这时朋友齐德(Zed)已在门外叫他一起上工。

兵营

出门后，可与齐德上楼活动活动筋骨，练练功，或者也可直接向左，去那间有守卫守护的门。进门后，向坐在办公桌后的长官多康(Dhorkan)，他让阿汗去保护祭师罗莉(Roly)。阿汗走出门，走下环状的楼梯，在楼下的走道边的木桶上捡起一个空瓶子。

祭庙

走出兵营来到广场，见到阿汗的父亲正和罗莉谈话，等他走开后，沿罗莉走的方向来到祭庙前，杰迪(Jedi)已经上岗，阿汗也赶快抽出佩刀，站在另一边。这时屋里传来不祥的声音，阿汗冲进去一看，来自黑暗势力的杀手正在袭击罗莉，阿汗冲上前，干掉其中的一个，另一个却将毒液泼在阿汗的脸上。

诊所

等他从病床上醒来，身体已被邪恶力量侵蚀，人也变得面目全非。这时一个守卫走了过来，二话不说就开始攻击。出于自卫，阿汗只好从里屋的桌上找到小刀，杀死这个守卫。他四下里看看，从桌上和尸体旁得到火药罐和斧子。再来到病房，见到医疗法师萨南达(Thanandar)，与他交谈，得知只有他的父亲能够帮助他了。

父亲的家

出了门，来到父亲的房子，进去交谈，并见到卡里。父亲让他到祭庙去找他后就离开了。阿讦从他床底下拿起一张纸片，看起来是某个机关的密码，然后从书架上拿取一个酒瓶离开。

祭庙

来到祭庙，进入刚才守卫的那个门后上楼，进入左边的房间里，与一老者交谈，从门边的炉上拿一面镜子，向里走，站在打开的大书前，读一下书，再读一下从父亲床底下捡到的那张纸，按照上面的提示，就可以打开书边的一个机关，拿到一个打孔的铁片。出了祭庙，登上门口巨大装置的梯子，将打孔铁片安放妥当。再走下来，扳动黄色扳手，将这个装置运转起来。

兵营

回到兵营，上了 2 楼，来到楼梯后方的阳台，先进左边的铁门，在一楼找到 1 个葫芦、2 块铅板和 9 颗火药。在楼上，从架子上拿到钥匙。向炼油师博达兰(Bogdaran)打听情况，他却因阿讦长得怪异而不予理睬，阿讦急得给他一拳，他只好老老实实地回答问题。打听完情况后下楼，用钥匙打开门边的箱子，找到一套警卫的服装。来到对面的弹药房，用博达兰的钥匙打开房内的箱子，得到第 3 块铅板，与刚才拿到的那 2 块铅板，一起放入屋角的熔炉中熔成铅弹。回到阳台，进入右边的监狱，杀死看守，从他身上得到钥匙，打开右边的门，救出卡里，让她穿上警卫的服装，阿讦冒充犯人，紧跟在她后面，走出兵营。

广场

在广场，阿讦躲在马车后，卡里骗过看守升降台的士兵(如阿讦杀掉这个卫兵可得到一件好的兵器)，在卫兵离开后，走上升降台，来到下城。

下城

走下升降台后向左，和卡里及修理工丹利斯(Danrys)谈谈，了解一些下城的情况。拿上桌上那个工具。出门后一直沿左边走，不要理会院子中那个坐轮椅的人。拐弯来到天桥，进入正对门的酒吧观看德莉亚(Delia)跳舞。然后到后台见到德莉亚，给她镜子，得知去找下城领袖萨达克(ArmalSadac)的方法和联系的密码。出后台，可在酒吧的桌上及门外的桶旁找到一些物品。也可按原路返回，找卖东西的小贩用这些物品换些食品。

船屋

沿酒吧旁的通道来到一个岔路口，这时向右可来到萨达克的船屋，与萨达克谈话、下棋，不过需要一把兵器做赌注。在屋里的酒桶旁，可将空瓶子灌满酒。向右来到一条黑暗的小巷，在巷子尽头的楼梯旁拾到一个空汽油桶。一直向前可下到水中，进入一条秘密通道。一路上杀死两个卫兵后，来到黑暗妖兽的巢穴。

妖兽的巢穴

消灭所有的卫兵，在木桶旁得到金属把手，进门后，杀死两个投靠黑暗的背叛者，其中有个人特别厉害。得胜后从他们的身上和屋子里得到钥匙和其他物品。用钥匙打开屋中的铁箱，见到长官多康投靠黑暗势力的证据。回到修理工丹利斯的小屋，将得到的图纸和金属把手都交给他，丹利斯会据此做出火弹枪，但得下次来拿。如果有兵器损坏，也可找他修理，只要打开屋角的电机和台阶旁的开关即可。

兵营

乘升降梯上去，到多康在兵营的办公室，将罪证出示给门口的女兵看，她会同阿汗前去抓他。不过，多康还是从密室逃跑了。阿汗从他的办公桌上拿走药水和小刀，用小刀挑开密室的开关，从梯子下去追击多康。途中发现父亲已经被害，而好朋友齐德的处境也不妙，黑暗势力已经深深地渗入这个城市。

下城

在下城的小巷中，救出女友，得到一些正需要的东西，再找修理工丹利斯取回火弹枪，回到上城。

祭庙

来到祭庙旁的房间里，被医疗法师萨南达击倒，原来萨南达就是这一切阴谋的策划者。当阿汗醒来，来到下面，失去心智的齐德污染了水源，自己也死去了。阿汗拿起齐德的手枪，出来，跟随大祭师罗莉来到她的房间。阿汗收起武器，罗莉将黑暗势力的阴谋告诉了阿汗，并将一个钥匙环交给了他。这个钥匙环与 4 根水晶组合而成的钥匙能打开父亲房间里的密室。

邦德的住处

阿汗已在地下妖兽的巢穴中得到了一个水晶，现在出发去找另外 3 个。先去找有一条铁腿的建筑师邦德(Bandor)，出门到广场向左拐，门口的卫兵不让阿汗进，和他谈话一直到他提到肚子很饿，将咸肉和酒给他，得以入内。乘电梯上楼，楼上有两个人都有铁腿，而且都说自己不是邦德。阿汗拿起桌上的图纸，威胁他们说要在火炉上烧掉，真正的邦德心痛图纸被毁，站出来制止。阿汗将图纸给他，并出示罗莉给的钥匙环。邦德见此交出他所保管的水晶。

兵营

然后直奔兵营里的监狱，杀死看守，用看守身上的钥匙打开原来关卡里的那个房间，干掉屋子里的坏蛋，转至黑暗模式，搜索牢房里的小床，一脚踹出藏在里面的东西，得到了第 3 块水晶。

下城

最后来到下城，去上次救卡里的地方，见到多康正躲在那里，将他打倒，从他身上得到第四块水晶。用这四块水晶与钥匙环组成能打开父亲密室里的钥匙。用多康身上搜到的磁卡打开附近的铁门，进去用黑暗模式敲打一下屋角里的电源板，再去屋子里另一角打开电视，看一看人类的过去。在屋门口的地上拾起一个古代不明物体，揿下门左边的开关后就可出去了。向右，沿楼梯来到屋顶，协助守卫消灭妖兽，得到守卫的礼物。

妖兽的巢穴

沿下水道来到妖兽的巢穴，在刑房里杀死守卫后，用从多康屋里得到的小刀打开囚笼上的锁，放出关在里面的犯人。然后去萨达克的船屋，萨达克会因阿汗救了他的朋友而给他几颗齐德那支手枪用的子弹。

上城

回到上城，来到父亲的家，从楼梯下来后，干掉院中两个守卫后进去，将水晶钥匙插入墙上的机关，进入密室。读读门边打开的大书，再拿起父亲写的便笺看一看，在另一张桌上的大书下得到象形符号画本，用黑暗模式推下边的望远镜，发现下面有把钥匙。拿上这把大铁钥匙，扳动门口的杠杆就可以出去。

兵营

来到兵营的阳台上，找到炼油师博达兰鉴别一下刚才找到的不明古代物体，在他研究时，到楼下拾起墙边的火药，再上楼一次，这时博达兰的研究已经有了一些眉目，他要阿汗帮他一下，他放心不下住在下城里的舞女德莉亚。

下城

阿汗从多康屋里的密道来到下城，从小贩翻倒的小车中可拾到烤红薯。这时黑暗已基本笼罩了斯巴达城，修理工丹利斯已经被杀害了，酒店老板莫尔(Moar)也变成了怪兽。消灭它后，在柜台后面可得到一些食物，在酒桶旁灌满空酒瓶。在妖兽的巢穴中见到奄奄一息的多康，虽然他是背叛者，现在也醒悟了，但为时已晚。阿汗带着舞女德莉亚乘升降台回到上城。

兵营

杀死兵营走廊上正啃食尸体的妖兽，见到炼油师博达兰。他看到德莉亚后会将用古代物体制成的炸弹交给阿汗。出兵营后，来到广场，用从父亲密室里找到的那把大铁钥匙打开广场中间的铁栅，将炸弹投入深井中，赶快离开。

父亲的住处

先去父亲那里，在院子里的地上捡起一片炸飞的桨片。回到广场上，将桨片装上螺旋桨，转至黑暗模式，趟到螺旋桨杆子旁，扛起它后纵身跳下无底深坑。

古墓

在底层，阿汗已经大部分变成兽，在完全被黑暗吞噬之前，必须在古墓中找到光明之神。沿着路一直向前走，不久就发现一块巨大的转盘挡住了去路，控制转盘的杠杆分别位于台阶的两边，根据父亲的便笺和象形文字图案的提示，在台阶左边扳动第 2 个和第 3 个杠杆，在台阶右边扳动第一个和第三个杠杆，然后再扳动边上的第四个杠杆。转盘转动后，缺口正对着台阶，这样就能通过了。在下面的迷宫中，要小心来回转动的刀，可下蹲(按 Spacebar)来躲避。在快出迷宫时，可在门口的左边存个盘。

在通向光明的大门前，萨南达终于露出它的妖兽原形，这时它刀枪不入，在把它打倒后，需要有段时间休息，利用这短短的时间，躲开萨南达，扳动门两边的杠杆，将最左边门上的红点移至最下，而右边的红点移至最上，打开通向光明之神的大门，一切黑暗势力就不复存在。

三、游戏心得

按 P 键暂停，输入“FORTYTWO”，并按 Enter 键确认，将会出现“打开简易状态”(Easy Mode On)的字样，输入以下键可得到相应的秘技：

D：将对手的生命点数降至 1；

Ctrl+D：主角血加满。

黑衣人

Men in Black

一、游戏简介

又译《黑超特警组》，是一款由 Southpeak Interactive 公司根据同名电影改编的游戏。游戏画面精致，构思巧妙。游戏除第一关外，可在 Agent J、Agent K、Agent L 三个人之间选择，他们都是纽约的警察，后来成为黑衣人。本文都以 J 为代表叙述。

二、游戏攻略

据总台报道，在一所公寓 3 楼发生抢劫命案，命 J 前去调查。J 来到 3 楼，走廊前方有 4 个门，进入左边第 1 个门，发现一个人形符被盗，再到左边一间屋里。打死一匪徒，发现了墙上的定时炸弹。按红、白、黄的顺序切断电线，再拨开搭在定时炸弹上的引线，拆除了定时炸弹。出房间后，打死旁边的匪徒，冲进右边的屋子，消灭拿枪的匪徒，此时窗外有影子闪过，J 大喝一声让他站住，但他并没有理睬。J 捡起地上的小药包和枪手身上的子弹，翻窗追了出去。到了窗外，发现一个穿西服的怪人正在逃跑，J 下到 2 楼，拾起小药包，看见怪人已经逃远，情急之下从 2 楼跳了下来，正落在垃圾箱中。J 开枪打死两个特种兵，一脚踹开垃圾箱，转身干掉一个打手，向怪人逃跑的方向追去。

来到马路对面，看见怪人跳过那扇很高的木门，一个枪手拦住了 J 的去路，将他消灭掉后，背后又冒出一个大汉，干掉大汉。木门太高跳不过去，推也推不动，情急之下一脚踢开。见到怪人顺着墙爬上屋顶，这时一个蒙面汉子向 J 冲了过来，将他消灭后，藉助墙角的木箱子跳到一个爬梯下，由此爬上屋顶。

到了屋顶，见前面有个打手，右边有个枪手，J 先打发那个枪手上西天，随后把那个打手也干掉。从打手身上可得到子弹，并在屋顶上得到一个小药包。四周已空无一人。J 跳到对面的屋顶，消灭 2 个枪手，再跳到第 3 个屋顶上，才追上怪人。怪人无路可逃，只得顽抗到底，J 向他射击，却对他造不成伤害。J 只得与他肉搏，怪人动作很快，被打几下就会跑开，好不容易把他打倒，在他身上得到被盗走的人形符。这时走来一个黑衣人，用记忆擦除器擦除了 J 这次经历的记忆。这个黑衣人是现任地球外星人管理委员会的负责人。他对 J 的表现十分满意，在他的解释和劝说下，J 放弃了在纽约警察局的工作，加入了地球外星人管理委员会，也成为一名黑衣人。

第一次来到委员会的中心，可到射击通道里做一下射击训练。然后走进电梯，接受当一个黑衣人的第一项任务（也可选择 K 或 L 来执行任务）。然后到射击通道前的机器里取枪，其中尤以炭化枪（Reverberating Carbonizer）的火力最强。

任务一：北极

北极的一个考察站与基地失去了联系，情况异常，因此委员会派 J 前去调查。到了北极基地，这里只剩下几条狗和外星人。J 走进主控室，发现监视器不能工作。J 到里屋里看到一

些照片，听了一段录音，得知最近一段时间里发现了一些怪人。J动了动计算机，但没有动静，在计算下的柜子里找到一个闪光筒。出门，一直跑进前面的屋子，地上有张电子卡钥匙。出门向左，来到发报室，发报室里有只狗，它不会攻击人，不要打死它。与基地联系一下，基地收到J发去的信号后，表示要在24小时后接他回去。离开发报室，到了前面一个门，门打不开，J还是一脚把它踢开。进去后发现这里是个医务室，得到一个大药包。翻看一下医疗报告，再向里走，背后突然跑出一个神志不清的医生，只好把他打倒，从他身上找到一个注射器，在墙角里发现一试管血液。出门向前面的房子跑去。干掉身后那个外星人，进人屋内，这里是工作人员的宿舍。左边第一间是卧室，在这里可得到冰锄和小药包。桌上有封杰弗(Jeff)写给马吉(Marge)的信。在信中谈到最近在这里发生的许多怪事情。

J出门向右转，进人洗手间，先到里间拆掉墙上的机关，得到一把双管手枪。再到外间打开箱子，得到小药包。出去后进人厨房，正在调查，一个打手从后头袭来，J回身将他打倒。掀开地上的盖子，进入里面，四周很暗，用背后墙上的开关打开灯，看到顶上的墙上吊着一大块肉，用冰锄敲下一小块带在身上。出门后遇见一个打手，干掉他后得到子弹，进屋后启动备用电源，这样控制室里的计算机就可以用了。路过发报室时，把一小块肉放在盆子里，狗起身过来吃肉，从狗卧的地方得到许多好东西。J来到主控室，进去后血一直在减少，赶紧把注射器拿出来，把那管血液注射进去后才恢复正常。J来到计算机旁，开机进入系统，屏幕显示要求输入柯尼克(Koenig)的密码，J在桌上的照片上发现了这个密码，输入后，打开监视系统，发现备用电源的房子前有条暗道。J来到这时里，暗道前有层冰，J踏上去后冰就碎了，冰下是外星人的通道。

进人后发现这个通道里有许多门，路上敌人也不少，消灭这此地敌人后，来到大厅，干掉这里的4个敌人，看见在墙上的冰柜里有个黑衣人的尸体。前方有扇有触须的门，这些触须很怕光。J拿出闪光筒来，就可进入这扇门。进门后得到大药包和子弹。前方有个类似通风道的台子。再进门，里面有3道门，右边两扇打不开，进入前面一扇门，看到一个外星人正在操纵计算机，好不容易把它干掉，但它在临死前已经启动自毁程序。从它身上得到一把红钥匙。出门后用红钥匙打开左边第一扇门，打死外星人，可找到容器、蓝钥匙和大药包。打开墙上的开关后出去，再用蓝钥匙开第二扇门，干掉守在计算机前的敌人，用这台控制通风管道的计算机打开通风管道，离开这里。一出门，见到敌首，消灭他后离开此处，到那个台子上，动一下墙上的开关，打开通风管，逃出基地。

任务二：亚马逊河

从亚马逊河流域的一个小镇子的矿里发现许多怪现象，有些情况和北极的情况很类似。可能是有人想得到一种能源来控制宇宙。委员会派J前去查看。镇上隐藏着一个外星人，为了便于和它联系，总部给了J一瓶药，让他从一个来自旧金山的人那里打听一些消息。

J来到这个小镇，一上岸见到一份报纸、一个取款机和两个士兵。估计打不过那些士兵，J与他们谈了谈，进人镇中。

来到左边的旅馆，酒保和一个大汉看到J便要动粗，J将他们打倒，捡起地上的子弹，来到二楼。向二楼的一个人询问他是不是从旧金山来的，他没说两句就迎面冲了过来，J只好把他放倒，得到一个大药包。然后敲门向里面的人打听，那个从旧金山来的人就在里边，但没

有钱他不肯透露消息。J只得出门想法搞点钱。

J来到教堂，见到牧师，他就是那个外星人，有把很厉害的武器，千万不要与他动粗。J把药给他看，他显露出原形，说明情况后，把那把威猛的炭化枪给了J。出教堂，来到右边的诊所，外间床上躺着一个人，可能是受过惊吓，J用记忆擦除器抹掉了他的记忆。进入里间，干掉里面的人，得到一个大药包，从那人身上得到信用卡。出城到岸边取款机处取钱。

回到旅馆，找到那个来自旧金山的人，用钱换到消息。原来矿上出了鬼，但当地的头还是逼矿工去工作，进矿的人都没有回来。J询问用什么方法可以进矿，他说要进矿要有开矿门的钥匙。J出了旅馆，开矿门的钥匙在有士兵守卫的那幢楼里，但正面进去不太容易。J来到诊所的右边，看到有个暗门，将枪准备好，进门后打死一个士兵，从他身上得到小药包，然后上楼，但门被锁住了。J通过前面的爬梯跳了过去。来到屋顶，干掉守卫，得到大药包和屋顶的钥匙，进入房间。在房间里得到黑面具、矿上的钥匙和密码图。

J向矿上出发，小心不要被矿上的探照灯照到。一进矿就遇上一个庞然大物，轻轻松松将它消灭，从它身上得到黑面具，捡起地上的药包。先到左边第一个洞中，得到一个金面具，在第二个洞中，打死外星人得到子弹。在第3个洞中，来到悬崖旁，一个大跳跳过对面，在悬崖旁可找到白面具，再往里走是一堵墙。J看了看密码图，按黑、白、金的顺序把面具放在中间，并踩出相应的密码，走了过去。J捡起药包，消灭几个外星人，得到大药包。再一直往前走，直到看见圆形的地板。千万要小心地上的陷阱。J打算先返去，看看是否能找到关掉陷阱的机关。在返回的路上听到外星人对他说话，但J却看不见他，这样只能干挨打了。打掉这个隐形的外星人，墙上的一道暗门也打开了，端着枪走了进去，打死里面的敌人，从他身上得到人形符。看看桌上的机关，记住五种颜色人偶的位置，把人形符放了上去，离开这里，到下面，见到墙里露出5个人头石像，把它们按刚才看到的位置放好。走到中间，地板开始下降，下面有个虫形的外星人，好不容易才把它干掉。

任务三：弗拉勒斯(Frales)岛

据情报显示，一家大公司正与外星人一起研制一种超级能量，企图通过这种能量使自己无敌于天下，从而控制地球和宇宙。委员会派J前去阻止他们的阴谋。

J来到岛上，干掉警卫，同时要当心那些狗。打开电梯门，从电梯上到四楼，干掉警卫和外星人，走进大厅，打掉那怪东西。地上有个发亮的开关，大厅顶上吊着3面镜子，开关周围4块砖可以踩动，使3面镜子转过来后，动动那个开关，显露出一条路来。

进去干掉4个外星人，得到子弹和小药包，再往里走，来到一个工厂，这里是他们制造能量的地方。再到右边的控制台，打死2个外星人，得到红钥匙，小药包和子弹。然后朝另外两个控制台走去，消灭了外星人，拿到子弹，再进门。进门后先消灭那个会飞的敌人，拾起子弹，把墙上的开关扳成蓝色，推开门，一路前进，捡起所有能捡的东西，来到楼梯口旁，用枪击毁拦在路上的电网，作好准备，下楼。

一个黑衣人被吊在楼上，前面站着虫族外星人的老大和这个计划的幕后策化者，他已经穿上能量护甲。J与他们奋勇搏斗，最终取得胜利。

三、游戏心得

在游戏中按Esc键进入主选单中，然后输入“DOUGMATIC”，启动作弊模式，然后输入

以下字符串可得到相应秘技：

AGENTJ：变成队员 J；

AGENTK：变成队员 K；

AGENTL：变成队员 L；

AGENTX：随机变成任意队员；

ARCTIC：进入北极海隐藏关卡；

GIVEME：获得所有武器；

HEALME：生命力全满；

KILLEM：敌方全灭；

LOADME：弹药无限；

MOVEME：得到所有的存档；

PROTECTME：无敌。

另外 HQ 也是秘技。

坏蟑螂

Bad Mojo

一、游戏简介

此游戏是 Pulse 公司于 1996 年推出的冒险解谜类游戏，在 Windows 平台上运行。画面制作精美，采用了大量实地显微摄影，由此制成三维图片。蟑螂在这种图片上爬，效果非常真实。游戏的背景音乐是由世界著名的滚石乐队制作的，整个游戏的视觉和听觉效果都为佳作。游戏讲述了一对失散多年的父子在其亡妻灵魂帮助下重逢的故事。

二、完全攻略

游戏发生在一个大雨滂沱的夜晚，地点是在大桥桥墩旁的爱迪尔酒吧。店老板爱迪尔是个嗜酒成性的古怪老头，无妻无子，过着独身生活。酒吧的一间小屋子住着一位研究昆虫的科学家亨利，已欠了店老板好几月的房租，但他现在已拥有一大笔科研奖金，正在收拾行李准备离开。这时爱迪尔来敲门，向亨利催要拖欠的房租，亨利不得已花点钱将爱迪尔打发走。亨利是在修道院长大的孤儿，从来没人关心过他，给他生活勇气的是母亲留给他的一串有魔力的项链。当亨利拿起项链时，只觉得一阵电闪雷鸣，眼前一黑，晕倒在地上。这时，亨利被魔法变成了一只蟑螂，开始了他艰难而漫长的逃生之旅。

第一关

亨利通过下水道的第一个入口，来到爱迪尔的小屋。地板上脏极了，到处是烟头、火柴、酒瓶盖等杂物。蟑螂亨利在污水间向前爬行，来到煤气炉前，从炉脚上爬上去。在有个酷似眼睛的图案处(这以后会有多处出现类似的眼睛，由此可得到一些有用的信息)，蟑螂亨利会看到一只昆虫，通过它的眼睛可得到有用的信息。往右沿着煤气管道走，避开火炉，沿管道爬

到顶部，从上往下看可看到地面上的一些情况。下来后沿另一炉脚来到地面。避开地面右侧粘有苍蝇的木屑状物以及诱捕蟑螂的杀虫盘。绕过鼠夹，遇到一只蜘蛛，快速爬到蛛网边未熄灭的烟头，将烟头对准扑过来的蜘蛛，将它烫死。从一只死鼠的身上爬过去后，进到一只专捕蟑螂的盒子中，借助死蟑螂的尸体向前爬，最后到一个未死的蟑螂边，推动盒里的一个小东西，借助另一只死的小蟑螂搭桥通过。

第二关

上了桌脚后，避开桌子横框的电线。上到桌面后，避开有胶的地方。碰一下插头处的电线，让吸尘器开始工作，但不要被吸进去。在吸尘器吹风口处，让风把蟑螂亨利吹到地面上。在报纸堆旁的眼睛标志处，可得留心门外的猫的劝告。报上的新闻是有关亨利获奖时发表演讲的情景。蟑螂亨利到墙上各处看一看，在窗上的眼睛标志处提醒蟑螂亨利要小心暗红色的暖气管。床下的箱子里有关于爱迪尔身份的材料，雪茄烟会告诉蟑螂亨利有关爱迪尔的妻子生下一个孩子后便死去的事。

通过一根长拖把杆来到一个有 3 只保险丝的电源控制箱处，通过另一端下去可到另一个悬挂着的板，板上到处有胶，甚至有一处当蟑螂亨利走过后流动的胶会封住蟑螂亨利的退路，这样蟑螂亨利就死掉了。悬板与放吸尘器的桌面借助一管状线连通。

蟑螂亨利爬到有收音机的桌面(在报纸旁边)，来到收音机后面，跟随另一只蟑螂碰响收音机。这时爱迪尔回到屋里，手里拿着一听易拉罐饮料，伴着音乐跳舞，最后把未喝完的饮料放在收音机旁边。蟑螂亨利上到收音机顶部，发现有个装安眠药的瓶子。从瓶底推动瓶子，从里面滚出一颗安眠药，小心地把药推到易拉罐里。这时爱迪尔进屋来，喝掉剩下的饮料，不多时便睡去，从口袋中掉出一把硬币。蟑螂亨利下到床底，雪茄烟盒已被爱迪尔碰得挨到墙了。爬上盒子，从一个破插座穿过墙壁。来到第 2 个下水道入口处。

第三关

蟑螂亨利来到洗手间，推动手纸机构的锁钩，手纸滑到地面，可顺着手纸爬到地面。便池旁的眼睛标志可给蟑螂亨利有用的提示。蟑螂亨利顺着墙根走，要小心鼠洞里的老鼠。来到马桶旁，爬上马桶后千万小心别掉下去。在一群蚂蚁经过后，有一只小蚂蚁告诉蟑螂亨利如何杀死老鼠。来到鼠洞旁，小心地从鼠洞旁边没有油漆的地方上去。顺势爬到洗手池上，通过梳妆台上镜子的裂缝进入梳妆台中，径直往上爬，有一个写着“For Used Razors”(此处放用过的刀片)的小口，用过的剃须刀片都被扔在里面。钻进小口往下爬，看见一大堆架在一起就快掉下去的刀片。推动旁边的锈螺钉，使刀片掉下去，杀死下面的老鼠。蟑螂亨利返回破镜处，这时爱迪尔进了洗手间，并将一支未抽完的香烟放在便池的烟灰缸上。接着蟑螂亨利进入鼠洞，用老鼠偷来的 3 只戒指施展魔法，把墙上的洞口打开。第 3 个入口已经打开，女神会告诉蟑螂亨利鼠王已被杀死。

第四关

蟑螂亨利通过管道来到厨房，爬上冰柜顶可看到整个厨房的情景。下到冰柜的底部，走到煤气灶的墙壁上(紧挨冰柜)，在眼睛标志处有只苍蝇会告诉蟑螂亨利帮他过关，下来后一直向左走，避开门口的那只猫。找到屋里左边的一个拖把，顺着杆子爬上去。在桌子上绕着酱、辣椒、蔬菜等脏物，来到洗菜池上，出水口里发出轰轰的响声，进去一看，有个风轮在不停

地转动。观察一下周围，发现出水口上有一只勺子和一把细长的西餐刀，把西餐刀的一端压下去就可以把勺子撬进入水口，将风轮卡住。但蟑螂亨利的重量太轻，无法把勺子撬下去，回去找那只苍蝇吧。

往右爬遇到一条还有儿口气的鱼，它会告诉蟑螂亨利关掉煤气灶的火。再往右走，爬过一把刀，来到煤气灶上，从冒着泡的锅后面绕过去，从两锅中间穿过，但是锅中溅出的汤汁堵住了路，推动酒瓶盖，搭桥过去。从那个家的煤气灶开关处爬下去，顺管道来到一小孔处，推动盖板挡住进气口，熄灭了炉火，但煤气仍"嘶嘶"地泄漏出来。顺原路出来，出来后立即向下走，会听到苍蝇的呼救声，顺着把手爬过去，在灶台的侧壁发现它被困于汤汁之间，于是蟑螂亨利用自己的身体当桥，将可怜的苍蝇背在身上，把它救了出来。然后顺原路返回瓶盖处，从右侧的煤气灶口下去，再回到洗菜池旁。现在有足够力量压下刀柄，将勺子撬下出水口，卡住风轮。

第五关

通过屏风上的破洞来到爱迪尔的调酒间，墙上到处挂着他和他妻子年轻时的像片。墙壁右侧有一条大鱼，从鱼眼钻进鱼腹内，在眼睛标志处得知过关的方法是找到配酒的方子。从鱼鳃出来，一口破钟向蟑螂亨利讲述了爱迪尔丧妻失子后曾绝望得要自杀。他妻子突然显灵，使他振作起来，找到自己的儿子。

从鱼尾下到一排酒瓶上，再从酒瓶下到桌面上。桌子下有只猫，可不能下去送死。往左走，从一根木棍来到对面的桌子上，在桌面上的烟头、火柴梗、花生壳间穿行，来到桌子右边的一滩水边，找到花生壳渡过这滩水，找到一个调酒的标牌，推动标牌上的小箭头至最后一个名为"Bad Mojo"(坏蟑螂)的酒名，记住标牌上显示出来的各种酒的名称及顺序，依次为红石榴浆(Grenadine)，蓝色橙味利口酒(Blue Curacao)、白兰地(Brandy)、伏特加(Vodka)，然后沿原路返回，依次爬过各酒瓶的瓶口，如果对了瓶口会发光表示正确。如果错了只好从第一瓶酒重新爬过。调好酒后，就进入第六关。

第六关

蟑螂亨利来到一个柜子的侧面，那只该死的猫也跟到下面。只能向上走了。蟑螂亨利来到一台电话机旁，用"REW"和"PLAY"听完两个电话录音，爬到桌面最右端，从桌子侧面绕过那滩水(先不要去右侧通往下水道的管道)，在第2层壁柜的书上，听蝴蝶的劝告。上到柜子最顶层，向左爬到电扇处，用自己的身体接通电线，转起来的电扇将一张纸吹到传真机上。下到桌面，按动传真机的"COPY"键，纸哗哗地打印下去，延伸到桌下的一口箱子上。原来这里是亨利的房间，这时亨利正趴在地上，昏迷不醒。蟑螂亨利通过打印纸爬到箱子上，把烟头推到与遥控器平行，别让烟头挡住遥控器发出的红外线，再按动"POWER"按钮打开电视。往下走，爬到箱子边上蝴蝶的身上，蝴蝶会带着蟑螂亨利来到房间的另一处。这是亨利的工作间，亨利曾在此解剖过大量昆虫，在这里研究过各种各样的眼睛。

蟑螂亨利在墙上爬来爬去，来到墙上的通风口，由于通风口吹进的风，蟑螂亨利想钻出去却被风吹了回来。在墙上找到一只被刀扎在墙上的蟑螂，它一边挣扎一边告诉蟑螂亨利要过关只能进通风口。要进通风口就必须关掉风扇的电源。

来到桌面上，顺着最左端的桌腿往下走，那只猫跳起来抓，却拽下了桌上一个盛满水的

玻璃缸，正砸在猫的身上，将它吓跑了。蟑螂亨利来到亨利的身旁，他的手上还握着那串项链。但是一群蟑螂围住了它，使蟑螂亨利无法接近。

沿原路坐蝴蝶回到箱子，再爬到桌子上，从桌子最右侧的管道下去，进入下水道。再从第一个管道进入爱迪尔的屋子(关闭的管道右边第一个入口)，从爱迪尔掉在地上的硬币上爬过去，走了很久才来到保险丝处。这时要以最快的速度在第 1 个和第 2 个保险丝之间不停地来回地爬，直到把保险丝熔断，这可能要花很长的时间。熔断保险丝后沿原路返回通风口处，风已停了，下水道和第 6 个入口已全部打开。

结局

厨房里泄漏了大量煤气，要是接触到爱迪尔房里的炉火，后果将不堪设想。蟑螂亨利要想法叫醒爱迪尔和亨利，让他们逃离此地。从下水道进入洗手间的入口(窗口亮着红光的右边的那个入口)，把烟头推到地上去，并把烟头推进手纸，手纸燃烧了起来，浓浓的烟雾使报警器发出警报，惊醒了爱迪尔，闻到了煤气的味道，立刻取下床头妻子的像片，冲出了酒吧。蟑螂亨利赶紧通过下水道回到自己的小屋，来到亨利的身旁，爬到项链上。项链的魔法又一次显现，亨利的灵魂从蟑螂亨利回到了亨利的体中。当亨利苏醒过来，发现屋子里充满了煤气，赶紧抱起钱箱和护照，冲出了酒吧。这时酒吧“轰”地一声爆炸了。

爱迪尔和亨利面对化为灰烬的酒吧正不知所措，这时爱迪尔发现亨利手中的项链正是多年以前自己送给妻子的项链，亨利也发现爱迪尔手中的像片和自己项链中的母亲的像片一模一样，原来爱迪尔正是亨利的亲生父亲。咳，这巧劲儿！

极速天龙

Full Throitile

一、游戏简介

这是一款冒险类游戏。

二、完全攻略

玛尔寇(Malcolm)经营一发动机厂，可他因病只剩下几个月的生命了。他在车上与副总裁瑞普(Rip)一路争吵。

酒吧

这时的本率领极地猫车队来到他们平时常待的酒店。玛尔寇和瑞普来到这家酒店找本。瑞普让本叫到酒店旁的垃圾场里，想让本帮他们干点活，但本没有同意。这时背后伸出黑手将本击昏，本昏迷后被扔进了垃圾箱。

本醒来后一拳捶开垃圾箱，正想驾车追赶，发现钥匙不见了。来到酒馆里，问那个带大鼻环的酒保，但他不好好回答，用手抓住鼻环向桌子上一按，他只好老老实实地交出钥匙。驾车向东北方向，寻找同党，半路又驶出一辆重型摩托，原来是死对头破轮族。把他打倒。本高兴地翘起前轮，结果车子冲向路边，本又摔昏了过去。

莫的修车铺

醒来后发现被女摄影记者米兰达(Miranda)救了，正躺在机械师莫(MO)的家中。我想离开，但摩托车坏了。莫说只要有新车叉、汽油和她被偷走的汽焊，就能修好。出门后拿走门口的油桶和皮管，看了眼墙上莫与她叔叔的合影就离开了。

小镇

镇子上只有3个地方可去。先到左边中部的拖车，小屋里传来一阵焊接声。上前敲了敲门，在一阵升降机响后，门上小窗出现一位大汉的脸，但他不给本开门。再次敲门，等脚步声走近，就一脚踢开门，将这位大汉击晕过去。趁此机会，在左边墙上的柜子里找到一个开锁器，从正面墙上的柜子里找到了一块肉。并拿走柜子木门内侧的铁丝。走到门后的黄色踏板上，乘升降机来到地下室，看到莫丢失的汽焊枪就放在木桌上。

将汽焊枪给莫。然后上街找汽油。来到油塔前，门口上了锁。用开锁器打开锁，正要爬梯上塔，这时警报器响了起来。本躲到左边一个铁罐后面。这时，一架飞空摩托车载着骑警飞驰而来，两个警察爬到油塔上去看究竟。这时本赶紧把油桶放在摩托车后面，再把皮管插在油箱上，用嘴一吸，偷到了油。汽油装满后，本赶紧逃跑。

把汽油交给莫，来到废车场找车叉子。废车场铁门很沉，虽然没有锁，也打不开。右边墙上有铁链，用力一拉可打开门，但一松手又关上了。只好用链将铁门锁住，从铁链上爬进废料场。一只恶狗对本狂吠，本先到右边的废车场，把肉放进一辆蓝色的破车里，那只狗钻进车中吃肉，本爬到吊车上，操纵吊车把放肉的车和那只狗吊到半空中。找到车叉后，莫就把车子修好了。

乘车上路，但路的前方都是警察。回到油塔，启动警报，将警察引到油塔这边来。本就可以在大路上畅行了。一会儿就找到同伴。此时玛尔寇已经被瑞普暗害了。虽然米兰达拍下了照片，但相机被坏蛋抢走了。玛尔寇临死前告诉本说莫是他的女儿，让本一定要找到她。

莫的修车铺

回到莫的修车铺。莫已经不在了，只在残骸里找到那张照片。由于警察封锁了杀人现场，本只能驱车向北找人帮忙。

酒吧

回到酒吧，见卡车司机在玩刀子。想搭他的车子，他说要有通行证一类的东西才行。出去在垃圾箱旁边遇上了米兰达，她要本帮她找回她的照片，并给本一堆ID卡。将这堆ID卡给卡车司机，他同意本藏在卡车的发动机舱内，顺利地通过关卡。

第2天早上，到了一个小地方，卡车司机扔下本就走了。本发现他车上的油管被司机拿走了。本走向右侧的房子，来到2楼。翻开枕头，找到大铁棍，撬开那个写有发动机公司的箱子，箱子中空无一物。听到窗外有发动机引擎声，看见莫乘车远去，赶忙驱车追赶。骑在前头的莫突然使用滑轮加速器，拉开了两车间的距离。本也想这么做，但车子已经被莫做了手脚，加不上速度。只好眼睁睁地看着莫远去。这时一帮叫穴鱼(Cavefish)的飞车贼劫住了那辆载过本的大卡车，并把车给摧毁了。前方的大桥也被炸掉了。本靠近那辆卡车，用铁棍将卡车轮胎螺丝拧松，爬上小坡，用力踢翻卡车。从卡车后车厢中捡了些化肥。

公路

本在路上飞速行驶，路边有许多叉道，随便找个路口进去。第一个见到的是多克(Torque)大叔，他告诉本许多有关老井路的事。之后，本独自闯进老井的内部，通过一系列的战斗，拿到了不少武器，但威力都不大。有个家伙手中拿着电锯，但几次都没有夺到手。这次将化肥撒过去，得到了电锯。又从一个大胖子手中拿到大木板。在一个开车开得很快的家伙那里，用铁链抢到助燃器。由于穴鱼这伙飞车党是靠特制风镜中搜寻路上橙色的钉子来认路的，要想找到穴鱼的老窝，还要抢到风镜才行。抢风镜用的武器是大木板。戴上风镜，寻找橙色的钉子，轻松地来到了穴鱼的老窝。

穴鱼族的老窝

这个洞穴是条废弃的公路。来到一片空地，找到飞越断桥用的铁坡道。将铁坡道挂在摩托车上，驶回断桥边。还没有到洞口，穴鱼飞车就已经发现了本。本用铁坡道铲去了几颗路钉，让在后面追过来的飞车党沿着路钉冲进大坑中，甩开了追击。

断桥

本把铁道坡放在桥边，然后读一下边上的告示牌，看了看右下角的说明，学会了飞过桥的方法。要想过桥，需要有高速度。在驱车加速时，又遇到瑞普的走狗。为了摆脱他们，用铁棍弄翻了毁坏的大卡车。在这些小喽罗的车撞毁后，又拆下他们车上的零件 hover lift，装在自己的车上。本飞车过桥。

玛尔寇的发动机公司

飞车过桥来到玛尔寇的发动机公司。这里有个小贩出售纪念品，问小贩卖的 T 恤衫是否是纯棉的。趁小贩回头，拿走台子边的小兔邦尼。先开车往北走，这里是个雷区，将小兔放在地上，它就叮叮咚咚地去趟雷了。轰的一声，小兔邦尼开了花，只剩下一节电池。雷区依然没有破坏。回到小贩那里，把电池放进遥控小车中，再用遥控器玩小车，直到小车拐过弯，跑进铁栅栏下面。这时，小贩只顾去找那辆小车，本便到里面拿走整整一箱小兔邦尼。来到雷区，把箱子放在地上，结果小兔全都跑了出来，把它们一个个抓回来，再一个个放入雷区，炸开一条路，进入兀鹰族的地盘。

兀鹰族老窝

一进入兀鹰族的地盘，本就被抓住，带到兀鹰族老大苏西的面前。经过与莫的一番对话，又是威胁，又是叫她的名字，叫她父亲称呼她的小名，她终于放下险些被车子分尸的本。接着苏西让本去参加瑞普举办的碰碰车大赛。

碰车大赛

在碰碰车大赛中，莫被内斯特(Nestor)和博路斯(Bolus)的车子困住了。本设法接近她，才能赢得比赛。本只好驾车来到广场右侧的跳板，先撞坏一辆参赛的车子，再用自己的车子将被压坏的车子顶到广场左侧的跳板，压向内斯特和博路斯的汽车。由于撞车，车身燃起大火，幸好身穿防火服，才没有受伤。本在赛场里东跑西颠，把赛场边上的草垛给点燃了。广场上的观众纷纷外逃。这时本跳到棕色的车子上，当棕色的车子与蓝色的车子撞在一起时，本又跳到蓝色的车子上，然后等靠近火堆时赶紧冲进火里。接着一声巨响，又是冲天大火。

兀鹰族老窝

回到兀鹰族老窝，本从莫那里知道了进入发动机公司的大致方法。本在满地零件中找到

一个6位数字(只有数字,如154429),现在去赛场边上的发动机工厂。从左边进去就是一个小窗,但里面没有什么好东西。在靠近左边的墙上发现有块砖有点怪,耐心地等到左边旋转的三个小黑点排成一条线时,用脚踢一下这块砖,打开了一个小通道。这里是玛尔寇的办公室,桌子前面有个保险箱,输入刚才那个6位数字,然后再按一下铭刻的字,得到藏在里边的通行磁卡和一盘录音带。然后进入右边的走廊。在右侧的门上有个锁,用卡就能进入,在屋子里面有2根拉杆,先拉左边拉杆1次,再拉右边拉杆2次。赶紧离开,马维斯(Mavis)会离开她的岗位,来到这里,这时进入中间的门,把照片放在投影仪上。

瑞普正在讲台上对众人发表演讲,正在发布公司要研发新汽车的计划。本先将右侧的操纵杆扳下去再将右侧的操纵杆扳上来。这时瑞普让人来修放映机。本进入第2间屋子,把莫交给 他的底片放在放映台上。这时放出来的是瑞普袭击玛尔寇的照片。瑞普面对大家的谴责,只能落荒而逃。本和莫上台揭露了瑞普的罪行,然后一起驱车追赶瑞普。

正当本和莫骑着摩托车进行追赶时,瑞普驾驶一辆大卡车从背后飞速冲向他们。本爬上瑞普的大卡车,先打开车头的铁栅栏,掀开窗前的铁板,挡住了瑞普的视线,他用拐杖捅铁板,本抢过瑞普的拐杖,将拐杖插进车头的风扇里,将风扇搞停了。从这里爬到车头与车厢的联接处,用铁棍弄开右边的油管,瑞普的大卡车就慢了下来。这时莫的手下开着运输机把大卡车吞了下去。瑞普虽然已经跑不了,但还用机枪扫射。本冒着弹雨登上了飞机驾驶台,打开中间的电脑,按起落架(Take off)→后起落架(Post Take off)→齿轮选单(Gear Menu)→升起齿轮(Raise Gear)的顺序操作,将飞机的起落架升起来。大运输机在掉入桥下的一瞬间停了下来。瑞普在机枪上没有掉下去。本爬回卡车车头,用车中的电脑,按下最左边的红色按键,然后按防护选单(Defense Menu)→机枪选单(Machine Gun Menu)→控制选单(Control Menu)→关闭(Shut Down)。收起机枪。瑞普便大叫着掉进了深渊。爬回飞机,飞机眼看就要爆炸了,从左侧找到车,疾速驶出火海。

三、游戏心得

1. 得胜秘技

在公路上战斗时按下左方的Shift和V键即可获得胜。

2. 屏幕保护显示画面

游戏中如果不按任何键和鼠标数分钟,游戏会启动屏幕自动保护功能,这时可欣赏到游戏中所有机车种类。

警察的故事V

一、游戏简介

又译《特警雄威》。由Sierra公司推出的游戏。游戏容量为4CD,每个任务一张光盘。游戏全程语音,256色画面。游戏的结束随玩家的玩法不同而不同,以下攻略是其中之一。如果

未经队友清理场地(Clear)就冲进现场,很可能就要丧身,虽然殉职警察的葬礼备享哀荣,有警车开道、高官列席、鸣枪致敬,但是还是绝对服从命令、准确射击可好一些。

二、完全攻略

第一部分 训练任务

我是一名洛杉矶警局的警员,这次获选进入特警队(Special Weapons and Tcatics Team,简称SWAT)。报到时迎接我的是队长洛克(Rooker),他简短地介绍了加入特警队要注意的事项,并介绍我认识了小组长帕梅耶(Pacmeyer)。帕梅耶要我遵守纪律、以集体为上,以免误人误己,队长又讲了些话后,他们两人就出去了。我读了下写在黑板上的训练科目。打开电视机观赏资料影片,了解前辈们对特警队的看法。再看看布告栏上有些什么消息。

先到警察学校(Police Academy)去练练枪法。先选择武器。可供选择的武器有四五手枪、MP5 自动步枪、霰弹枪、警棍、窥视镜、防毒面具、催泪瓦斯。选定枪支后,可选择参加轻兵器训练(Small Arms Range)。

靶场指挥官保罗顿(Pauldon)让我在第13号靶位就位,根据保罗顿不同的指示进行操作。他要求用四五手枪,就将四五手枪上膛。他要求用霰弹枪,就把霰弹枪准备好。靶场前方出现人像靶。依照保罗顿不同的指令射击,有时是单发射击头部,有时是双发射击身体的中央部位,有时一发头部、二发身体、……,每次都要在规定时间内射击完毕。将4种枪支都练过一遍。射击训练就算结束了。

射击训练合格后才能去战斗训练场(Combat Range)。战斗训练场有3种。Dozier Drill,Presidente Drill 和 Combat Drill,都是使用四五手枪。将四五手枪上膛,依照升靶的不同和帕梅耶的指令射击。在 Dozier 训练中,必须在5秒钟内将5个人像靶击倒。因为射击身体要两发才能击倒一个靶,在重新装弹上要浪费时间,我直接瞄准头部射击,一靶一发就解决了。在 Presidente 训练中,必须从左而右(或从右而左)射击3个人像靶中心的圆圈,射击程序为:第一个靶射击1发,第2个靶射击1发,第3个靶射击1发,第4个靶射击2发,第5个靶射击1发。快速装弹,重复一遍。在战斗训练时,会有活动靶不定点出现,其中窗户里的靶较难打。

接下来可参加狙击手训练(Angeles Range)。在狙击手训练场见到我的观察员桑德斯(JD Saundens),他带我和狙击手训练场负责人普罗特(Pruett)警官认识后,我们便进入靶场射击位置。桑德斯首先为我解说 Robar SR60.308 狙击来福枪,然后把枪架在桌子上,先做归零射击。我先装弹上膛(点取装备目录栏中的弹排,移动弹排到狙击镜下的圆形枪膛上,按鼠标左键固定,移回弹排到装备中原来的位置)。从狙击镜中可看到目标靶,移动十字线中心点,对准靶心(按鼠标左键固定),射击(点取枪膛),桑德斯会用望远镜观察弹着点,每次射击后会告诉应该调整弹道调整钮(Bullet Drocompensator,简称 BDC)向右或向左多少格,按他的指示调整这些钮(点取狙击镜上方及右方的圆钮)后再次射击、调整。归零后,正式开始狙击训练科目,包括射击同一靶心5发,射击9个方格各1发,击破指定气球(红、蓝、绿色各一个),指定人像部位射击(先在左方小人像靶上点取欲射击部位,再开枪射击靶场上的人像靶该部位),半身人像靶射击等。射击过其中两种科目后,离开狙击训练场,回到本部教室(Metro)。问我要不要参加战术教育的选项,选择不。帕梅耶问要不要参加狙击手鉴定。回答要,回到狙击训练场,参加剩下的射击科目。

获得狙击手资格后，这时BB机响了，是队长的出击命令，这是参加特警队后第一次任务。

第二部分　路茜(Lucy)事件

一名叫路茜(Lucy Long)的老妪突然失去理智，向自己的丈夫和女儿开枪射击，特警队奉命前去解决这个危机。我迅速赶到现场，队长要我去问路茜邻居几个问题。路茜的邻居是个胖黑人，身边有2个警察。我向他走去(点取画面左边拿着扫把的黑人)，向他问问题，直到他的回答开始重复，再改问他身边2个警察，直到他们的回答重复为止。走回队上专用的面包车，与队友们交换意见，听到队长高喊：简报！队长及小组长在车上向我们报告目前状况及攻坚战术的准则，指定我在攻坚小组中担任后方牵制的位置，配备MP5自动步枪。我向他问了一些问题后(点取洛克或帕梅耶)，突然听到几声枪响。事情非常紧急，队长一声令下，我们便向路茜所在房屋突进。

进房之前，接到命令，要求将MP5上膛，并调到自动发射部位(Pull Auto)。照此进行，队员们蹑手蹑脚地向前院大门前进，由于给我的命令是要移动到靠后的位置掩护组员，于是先向左移到前院窗前(点取屏幕下方界面框右侧的上下箭头，直到出现剖面图(Slice pie)，用鼠标移动，此时在画面上出现的半圆形图象至画面左侧，会出现一个左视图，按下左键)。在队员轻轻推开大门，并用窥视镜查看客厅的同时，我也迅速拿起我的窥视镜，伸向房屋的左侧(在装备中点取窥视镜，用右键切换到出现窥视镜小图象，移动此图象到屋角，按下左键)，观察路茜是否躲在房屋左侧的庭院里，但没有看到。

我移动到左院(用右键切换到箭头光标出现，移动光标到画面左侧，变成左箭头，按下左键)，前面是个木门，我向前移动，发现木门锁住了。于是，用无线电呼叫同伴(点取屏幕右下方的拉斯(Lash))，发出“Ram、Side、1、2”的传讯，两位组员便向前将木门撞开，我穿过木门继续向前移动，又是一个转角，我拿出窥视镜观察墙后，还是没看到路茜，于是我绕过去(还是取剖面图，点取左视图)，再用窥视镜窥探一次墙角，这次看到路茜躲在枫树后面，没有携带武器，好像很害怕的样子。我向同伴打出嫌疑犯(Suspect)的手势，此时无线电中传来组长的声音，要我汇报情况，我汇报“Side 3、Suspect”后，便向前走近路茜(点取路茜两次)，告诉她一切没有事了，更没有人会伤害她。于是，她乖乖投降，让我们将她带走。路茜事件就算解决了。

第三部分　仓库事件

路茜事件结束后，我到处闲逛，打靶，这时BB机又响了。这次是一个仓库发生劫持人质的事件。我赶到现场，洛克向我说明了情况，让我向仓库的主人了解一下情况。我向这位女士问了几个问题后，她说要去打电话，我便回到仓库旁的广场(点取左箭头)，先向洛克报告，我发现帕梅耶正在和一个警员谈话。走到他身旁，听听这位警员的目击报告，再回到面包车旁和同伴交换意见，过了会儿，洛克高喊：简报！他给了我们一些指示，帕梅耶则指定我们使用的武器和位置，攻坚小组随即开始行动。

大家顺着墙潜行到仓库门口，一位队员迅速打开门锁，大伙儿鱼贯进入大门，我将步枪上膛后，也迅速向门的左方转进(用剖面图的左视图)，里面是个很大的空间，队友们小心地检查堆积的旧家具后是否藏有嫌疑犯后，打出一个“Clear”的手势，我便向前挺进(点取上箭

头）。队友们接着往右边挺进，前方有个蓝色光线的房间，帕梅耶这时指定我为后卫，我等他们都进门后，再随着向门左方转进。这个房间里相当乱，地上都是纸屑，有张破烂的台球桌，队友们依然小心地顺着墙搜索前进。帕梅耶这时叫我向右掩护他们，我便依命令掩护右侧（点取右箭头）帕梅耶共叫我掩护右侧3次。到了地下室楼梯入口，队友高喊"嫌疑犯"（Suspect）。果然嫌疑犯用手枪指着一个人质的头，抓着人质从地下室楼梯上来。队友们立刻围了上去，高喊"放下枪"！罪犯反而大声叫喊，我瞄准罪犯的头（用右键切换成准星），扳动扳机，将罪犯击倒。救护车声立即响起，我救了人质一命。

回到队部教室，洛克队长及一位长官正在谈话，见我进来，长官告诉我，由于我开枪射击，他们必须调查参加开枪的时机是否恰当的调查，要我暂时停止参与队上的任务。

我到战斗训练场打了会靶，回到队部教室。长官告诉我，调查结果是我使用警械的时机是恰当的，洛克欢迎我归队。我才高高兴兴地再回到靶场练习射击。

第四部分　伊士曼公司事件

回到队部教室，遇到帕梅耶抱着一个装着家当的纸箱，原来他升职了。临走前他提醒我，由于他的调离，意味着小组长位置的空缺，要我好好把握。

BB机响了，在伊斯曼公司的办公大楼里发生两个恐怖分子劫持人质的事件。这次我被安排为狙击手。和桑德斯一起向洛克队长报到后，他先向我们简介了现场的情况，指示我们爬上附近的大楼的屋顶，控制制高点位置，监视伊士曼大楼内的状况，我和桑德斯立刻进入附近大楼就位。

在楼顶，洛克不断地询问我们看到什么，而桑德斯也不时汇报我们看到的情况，并提醒我目前的风向和风速。嫌疑犯有时会在窗前出现，有时在争论，有时好像在喝令人质趴好，不过他们手上好像没有武器，队长也没有下令射击。我只好密切监视嫌疑犯的举动，将子弹上膛，随时准备射击。突然有个人质出现在窗前，似乎在向嫌疑犯求情，嫌疑犯也出现在窗前，这次我清楚地看到他手上拿着枪指着人质，随时有可能射杀人质。这时我收到射击的命令，心中快速计算了风向及风速对弹着点的影响后，适当地调整瞄准点，扳动扳机，击倒嫌疑犯。队友们这时也冲入大楼，解决了人质危机。

事后又被停职，接受开枪时机是否恰当的调查，不过还是顺利通过，我又回到特警队，下次不知又要遇到什么任务，真希望能当上小组长，指挥战斗。

绝地之众神的诅咒

Heaven's Dawn

一、游戏简介

这是一个由新艺股份公司发行的角色冒险解谜类游戏，游戏容量90MB，该游戏的显示分辨力为320×200×256，画面精美，谜题更是让人费尽心机。故事情节采用多线式发展方式，如果被谜题卡住，可先把谜题放到一边，先去发展别的剧情。难度中等，所有的线索都列

在游戏中的笔记本中，只要把笔记本上的资料好好处理一下就能解开。

绝地描述诸神赋予人类智慧，人类本应和平共处，但却不断出现战争，诸神预见人类再这样继续发展下去，势必破坏宇宙定律和结构，于是命令5位从属神对绝地施以强大的诅咒，以完全消除人类已有的文明。但情感之神不忍，擅自从不同时空挑选一位异乡人穿越时空来到绝地，希望他能解除这毁灭性的诅咒。玩家扮演这样一个异乡人，在一个众神诅咒的国度里探险解谜，是要有丰富的想象力的。

二、完全攻略

我是一个画家，为寻找灵感来到了纽约，偶然的机会在街头遇到一位神秘老人，告诉我一个有关绝地的故事，让我感到新奇。说完就消失在巷子里，只在地上留下一串项链。我追赶他的背影，走进黑暗的小巷中，结果来到了一块被众神诅咒的大地。

皇宫

我来到皇宫的大堂，楼上有一皇室的盾牌，有3种颜色：红、紫、黄绿，代表什么呢。先上楼去看看吧。楼上第一间屋子，蓝色的门，这是国王的卧室，床头有一本日记本，这是国王的日记本，记载着从4月8日至6月8日间发生的一些事情，王国先是干旱，臣民们在一天天地减少，连国王的女儿都冻在冰中，要发生什么灾难吗？从左边的平台拿到铁丝、脏盘子，从床旁的桌子找到一把银钥匙。出门到隔壁公主的卧室，红色的门，也看一看公主床头柜上的日记。用铁丝打开床头柜上的锁，取出里面的一条心形项链。下楼来到一个带着3色锁的大门，想起国王的日记本中提到用皇室的3色锁将公主锁在图书馆中，这应该是皇家图书馆吧，目前还进不去。

皇家花园

从下方出皇宫，一片美丽的皇家花园。在喷水池中洗脏盘子后发现是银盘，并在水池中得到金币。来到花园的中心，见到一个老人扫地，与之交谈得知他们得以逃脱诅咒的原因。谈话中还提到老人的铁铲不知丢在哪里，老人还有一位夫人等线索。在花园的最左角的草丛找到了那把铁铲。在花园左边出口处遇见老妇，从她那里得知今天是她的生日，希望老人能送她一束粉璞花。当然得去告诉老人，但老人没有别的话告诉你，只好自己去花园中采得粉璞花送给老妇，可老妇却只要老人送的，因此需要有老人的信物，到老人那里看到老人身后的衣袋中露出半截手帕，用铁丝取得老人的手帕，包住粉璞花，做成花璞束交给老妇。老妇出于感激，将她打扫王宫时捡到的银钥匙给了我。

染色的水池

我走出皇城，在桥下的土堆处，用铁铲挖开土堆得到第3把银钥匙。想起两位老人曾说过，公主爱在花园中的水池中染色玩。回到花园的水池旁，可以把钥匙染成色，皇室的3色锁应该染成皇室盾牌的3种颜色（红、紫、黄绿）吧。找到羊蹄甲、番茉莉、小黄枫和马樱丹，将相应颜色的花放入水池中，就可把钥匙染成这3种颜色，其中黄绿可以用黄加青再加黄来配得。

皇家图书馆

配成三色钥匙后，回到皇室图书馆门前，按红、紫、黄绿的次序打开大门上的锁，进入皇室图书馆中。一进去就看见被冰封住的公主。看了看墙上国王的肖像，走进右侧的图书馆中，

翻翻一些让看的书，从中了解到这个王国发生的一切和那些不可思议的预言。其中一本《皇家雕像的历史》对我还有点用。从桌上拿到皇室徽章和咒语之书。经染色水池来到一座女神像前，在拱形花门的上方有一物品，取得一符号。将公主的心形项链放在女神像手中，然后读咒语之书让项链得到神的祝福。回到图书馆，对公主使用受过祝福的项链，结果成功地解救了公主。公主一醒来把我当成这个世界的救世主，谈到有关她被封住的整个经过和这个王国中发生的一些稀奇的事，并将水源之石给了我，要我打开水源封印，解救受干旱困扰多年的王国。

水源祭坛

走出皇宫，穿过小桥，来到森林深处的水源祭坛。途中我将公主获救的消息告诉大家，两位老人为公主获得新生而感到高兴。往上走到森林深处祭坛门口，一排树木拦住了我的去路。左边有一条路，在这条路上可得到一个符号和一片枯叶，出来后在这路口左右两边的树上分别有 3 个洞，在顶端有一个宝石类的东西。这是一个将光反射到宝石上的谜题吗？从右下到左分别将徽章、银盘、项链放入树洞中，用金币引光，将阳光反射到宝石上，挡路的树木也就消失了。进入祭坛，将水源之石放入祭坛，涓涓细流，大地复苏。

森林南部

一路来到森林南部，看见有守着一只缺水晕倒的小鸟哭泣的小女孩。随身所带的物品中只有枯叶可以盛水。回到皇宫的水池边，用枯叶在池中盛上一叶水，再飞快回到小鸟旁边喂给小鸟。重生的小鸟飞到树上又唱又跳，我取下小鸟被树枝挂下的一片羽毛，得到小孩送给我的一支破短笛。我继续向右行，有个老精灵非要与我下棋。棋盘是一组叶子，棋子是只虫子，在虫子头部的左、右、上 3 个方向摆上你拥有的数字，只要大过精灵摆的，虫子就会吃掉你的数字，并得到相同的分数。当数字一样时，虫子会吃掉黑色的数字。用鼠标点你拥有的数字和符号，就可以摆数字、变换数字的颜色、把正数变成负数等操作。叶面上的数被吃尽了，棋盘上就会形成一个空洞。虫子是不能在有空洞的地方行走的，棋的最后就是虫子的四周都空洞时而无法再移动为止。胜利条件是我的分数超过精灵分数 50 分就行，因此一旦我的分数超它的分数 50 分时我就把虫子引向死角，迅速结束棋局。好容易胜过精灵，精灵只是问我有没有东西让它修理。我把刚得到的破短笛给了它。有了修理完的短笛，从此腾云驾雾，愿去哪里就去哪里。

小镇

到了小河边，试试短笛，就飞到小河镇。漫步来到十字路口，又见一位女孩，她告诉我，她因为她的狗偷喝了家中的酒而被妈妈赶了出来，喜欢喝酒的狗，多逗！

往北走，来到了小河镇，在人镇的木牌下捡到硝石。一进镇子就有一口水井横在眼前，捡得一只水桶。进入水井右边的小屋子，见到小女孩的母亲正为屋子里闹老鼠而恼火，连我的话都不理。我掏出短笛赶走了老鼠，在老鼠洞中捡到寿司，从柜子上取下一面镜子。

再到左边的屋子里，屋里的主人是位厨师，要我帮他找些蜂蜜。走到小镇的深处，右边的屋子住着音乐家，要我帮他找件称心的乐器，在他的屋子里找到木瓢、铁锅、辛香草和壁炉上方的一个符号。左边的屋子是画家的家，他忘了去皇宫的路而无法给皇上画像，他给了我一张画纸，要我替他画一幅皇上的像。从这个屋子里墙上的一幅画中找到一个符号，从桌上拿

到果子和硬化剂。

村子的南边

回到十字路口往南行，在树下找到一颗核桃，往左在树上发现蜂巢。用硝石点燃辛香草，熏走蜜蜂，拿到蜂蜜，顺手拿走蜂巢旁的树藤。在蜂巢的南方是一个石阵，在时钟四方的石盘上放彩石，使时钟上黄色指针指向12点，白色指针指向2点。由于不同的彩石的重量不一，使指针走的方向也不同，因此不是太容易破解。解法之一是使黄石左上、右上各一块，橙色石右上一块，灰石左上、右下各一块。再往南走，见到一棵横倒的大树，无法从树上走到另一头，只好向西行，进入猎人的小屋。

林中小屋

这个猎人要我帮助他找回酒后丢失的祖传宝刀。走到小屋的2楼，从柜子上取下空瓶和羊皮纸。屋子里还有一个打不开的箱子。回到厨师处交给他蜂蜜，让他做成美味佳肴，用皇宫的银盘盛上美食，并拿走柜子上的斧头。在井旁，用树藤捆在木桶上，放入井中，取回猎人丢失的那把宝刀。回到林中小屋，用斧头砍开木箱，拿到一瓶酒，从墙上得到一符号，将宝刀给猎人，得到一张弓。

小镇从十字路口往东行，在一棵树下发现好大的一张蜘蛛网。用斧头砍下一根斜长出来的树枝，用树枝得到树上的蜘蛛网，将蜘蛛网用硬化剂做成蜘蛛丝线，然后和弓做成竖琴，回到小镇交给音乐家，得到一颗绿宝石。用森林小屋中的灶点燃木材得到碳笔，按图书馆中皇帝的画像在画家给我的画纸上绘出国王的半身像，交给画家，得到他回送的颜料袋。

横卧的磊树

回到那棵横倒的大树，现在有树枝当平衡杆，就可顺利地来到树的这一头。在地上的洞中找到小狗，想起这只小狗是因为偷喝酒才让人赶出来的，而我手中恰好又有一瓶酒，将酒倒在盘中的美食上，放在洞口，引小狗出来吃。小女孩这时也到了，将小狗交给小女孩，得到一颗绿宝石。捡起地上的盘子回到镇上。

小镇

在镇上妇人家用果子和瓶子制成果酒。得知那张羊皮纸被人用药水浸过，要用紫色的水浸泡后才能回复。回到皇宫的花园的水池边。先将水变成紫色，再把羊皮纸放在池中，出现一些看不懂的文字。回到镇上将这张纸交给妇人，结果她告诉我这纸上记载的是一种失传已久的秘药配方，此药需要半个核桃壳、青寿司、多彩的太阳以及一颗黑珍珠。在取蜘蛛网处将核桃放进松鼠洞中，不一会就飞出半个核桃壳。再将寿司染成青色，多彩的太阳不就是徽章上的图案嘛。至于黑珍珠，可到水源祭坛处用斧头砍下一小块水晶石，从横倒的大树往下走，来到河边，入水后发现一块石碑，这又是一道谜题，一种类似跳棋的游戏，棋子按跳棋的方式移动，黄色的棋子可跳两次，蓝色的棋子只能跳一次，要求把所有的棋子从左方棋旁跳到右方的棋盘上。游戏提供两种模式，一种有两颗黄棋子，一种只有一颗黄棋子。由于有两颗黄棋子的选择性更多，因此可能会更难一些。完成这道谜题后可得到黑珍珠。往左行，先从珊瑚树上取得符号一个，再乘水洞逸出的大气泡回到陆地上。将半个核桃壳、青寿司、徽章、黑珍珠交给妇人，得到隐身剂。

瀑布

从砍树枝的地方向北行找到绿色独眼怪，用隐身剂隐身。再用羽毛搔他，将他吓跑了。来到瀑布前，用颜料袋浸浸水。将绿宝石放在瀑布上方的小洞中，此时水中升起一串金光闪闪的符号，瀑布慢慢消失，显出一个洞口。进洞后得到两个符号。向左行至一面石壁前，石壁画的是整个王国的全图，但是大地的神殿还空着。我的任务还没有完成呢。

祭坛

回到皇宫，见到公主。往下走到祭坛前，看到祭坛上的符号，想起日记中曾这样记载："当光明的使者来到人间，得到神的怜悯，筑起守护之壁，万物解脱痛苦"。上面还提到用符号将这四句话写入祭坛，那么众神对这个大地的咒语也就失去作用，王国也将回复原来的样子。依次把这些符号写入：

太阳黑暗人
得到上面人怜悯
建造守护墙壁
人人解脱痛苦

瀑布

回到瀑布左方的石壁，一切都已完整，这时还需拼成山岩之图。完成后用老者的项链可进入石壁中，将五彩的大地之水(盛水的颜料袋)洒在石壁上，出现一个颜色迷宫，必须按一定的颜色顺序行走才能通过这个迷宫(上、左、上、上、左、左、上、上、右、右、下、右、右、下、右、右、右、下、左、左、上、上、上、左、上、左、上、右、右)。通过迷宫后，取下悬在半空中的卷轴，众神加于王国的咒语就消失了。

当我醒来时，已回到旅馆，一个很离奇的梦。

三、游戏心得

此游戏中完成一件事的方法并不是单一的，常有多种方法，比如在解开水源封印时，利用阳光反射的谜题时就可以用妇人家中的镜子代替上文中的任何一种反射光的物体。下水拿黑珍珠也可以在拿到水源之石时就到河边下水。在妇人家中也可用锅赶走老鼠。其它的代替方法还有一些。

卡通总动员

Toon Struck

一、游戏简介

这是由维真公司 Burst 小组制作的冒险类游戏。游戏画面采用卡通画面结合真人演出的形式。其中包含几万幅动画和 75 个充满谜题的特殊场景。配音由大量专业卡通片配音演员担任，不过可以开启字幕。游戏整体风格轻松幽默，造型大胆。游戏的背景音乐大多由世界名曲组成，给人深刻印象。

二、完全攻略

卡通画家德鲁(Drew Blanc)10年前创造了笨笨兔子的形象,10年来他画的全是兔子。德鲁对画兔子感到厌倦,灵感荡然无存,生活过得没有滋味。一天,老板山姆(Sam)要他在第2天早上完成一个新的兔子形象,于是德鲁在工作台前强打起精神开始工作。但一会儿就睡着了。半梦半醒之间,听到吵闹声。这时是凌晨4点,电视里放的又是笨笨兔子的卡通片,德鲁走上前去关掉电视,却被电视吸了进去……

求多皮亚

德鲁在自己创造的求多皮亚(Cutopia)世界里见到了自己最喜爱的卡通角色——紫色的疯狂电流小子(Flux Wildly),然后先去见国王修(Hugn)。修告诉德鲁游戏分为3个部分:可爱的求多皮亚、赞尼杜(Zanydu)和邪恶的梅勒沃兰(Malevolands)。而这里正面临着一场空前的灾难,魔王(Nefarious)造出了邪恶的机器(Malevolater),被这部机器发出的光束照到的任何东西都会变得邪恶。国王想使一切复原,必须造出一部能使一切变得可爱的机器(Cutifier),但缺少材料。

德鲁去找皇家工程师布里卡巴拉(Bricabrad)。下了楼,左边的房间锁着,进右边的实验室,布里卡巴拉正在找自己的眼镜,毫无兴情与德鲁交谈。德鲁只好离开。进2楼左边的房间,这里是国王的纪念品收藏室,仆人脚面人(Foot Man)在擦拭国王的纪念品,他说布里卡巴拉的眼镜好像就在他自己的口袋里。下楼去找布里卡巴拉,在他的口袋里发现了眼镜。布里卡巴拉给了德鲁一张蓝图,并告诉德鲁必须收集上面除香料(Spice)以外所缺的11种物品,才能完成可爱还原机的制造。他还送给德鲁一个容量无限的袋子,以存放得到的物品。从Spice(香料)所对应的物品Sugar(糖),暗示必须先了解原先对应的英文单词来衍生出对应物品,其中也有可能是从原先英文同音的这个角度去想的。这11项物品是:Dagger:披风(Cloak),Stripes:星星(Stars),Heart:绿鱼(Sole),Whistles:铃铛(Hells),Polsh:烤肉叉(Spit),Needles:保龄球奖杯(Bowling Pins),Boats:坚果(Nuts),Ball:链子(Chain),Bow:箭头路标(Arrow),Salt:红椒(Pepper),Rock:面包(Roll)。

城堡一楼左边的门和柜子现在打不开。走到城门口,德鲁与刺猬守卫交谈。刺猬守卫边跳边唱,突然一把钥匙掉了出来,正要去捡,刺猬手快捡了回去。于是请刺猬再跳一遍,刺猬守卫又把钥匙掉了出来,这次捡到了。回城堡用钥匙打开一楼左边的门,这里是国王的寝室。床边有把梯子,让电流小子上梯子找到了一张免费变妆戏服的租售优惠券(Vougher)。拉一下绳子,仆人脚面人来到,教训德鲁一通又走了。屋子中间有张地毯,下面有个打不开的门。屋角有张桌子,拿走上面的音乐盒(Music Box)。桌子的抽屉共有4层,上层1个,中层2个,下层1个。抽屉之间有一定的连带关系,打开(或关闭)上层也同时打开(或关闭)中层左边抽屉,打开(或关闭)中层左边抽屉也同时打开(或关闭)上层抽屉并关闭(或打开)中层右边抽屉,打开(或关闭)中层右边抽屉也同时打开(或关闭)中层左边抽屉,打开(或关闭)下层也同时打开(或关闭)中层左边抽屉。利用这个规律,将上层和下层打开,中层的两个抽屉关闭时,屋子左边在梯子旁边打开一个秘道。

秘道通向国王寝室的下面,这里有块地板是活动的,叫电流小子上去,踩一脚,把他弹起来,打开了天花板上的天窗。原来打开的天窗就是地毯下的门,于是把地毯铺好,再出来拉一下绳子,仆人脚面人来后落入其中。

来到了城外的集市。先到面包房(Bakery)，两只青蛙面包师告诉德鲁它们没有奶油(Butter)就做不了面包。屋角有个破钢琴，顺手摘走两个琴键。进入对面的服装店(Costume Shop)，把优惠券递给只顾看书的女店员，骗她说是国王派来拿衣服的，可她说要有国王的印鉴(Stamp)才行。

出了服装店进酒馆。酒保(Bartender)正在向客人诉说这里被一只老鼠困扰已久，他说谁能干掉老鼠便有奖励。德鲁弹起了钢琴，老鼠便开始跳舞。让电流小子用捕鼠器把老鼠打晕，捡起它放进袋子里。老板拿出一个旧酒杯(Old Mog)作为奖品。

来到门口挂着"!!!"标志的屋子，是个游戏厅。章鱼店员说这里进行游戏机有奖大赛，奖品是金链子(Gold Chain)。游戏的规则是尽量置对方于死地。可以多次击中对方身后的靶子，让上面的大铁球掉下来将对方砸死。也可以直接射击对手身体，将其击毙。德鲁首先用WacDude Down键操纵角色俯下身子，然后连续按开火键(WacDude Fire)，可轻松获胜。取胜后得到金链子。章鱼鼓动大家玩测力机，德鲁这次没得奖反而被章鱼嘲笑。

离开集市来到郊区，树林里蹦出一只笨笨兔子来，说它叫弗鲁菲(Fluffy)。要德鲁给它搞些爆米花(Popcorn)。向前是一块玉米地，有个稻草人(Scarecrow)穿着披风，向它要这件披风，稻草人要求用新衣服来换。离开时顺手拿走一只玉米。

玉米地前出现岔路。不远的房子是个谷仓(Barn)，有只母牛抱怨奶油制造机少了个零件，没法做出奶油来。这里有桶肥料，拿出破酒杯，但是装不起来。想起国王的收藏室里也有个杯子，去拿它来试试。

回到城堡，到收藏室拿一个浇水罐(Water Can)，突然门关上了，看来有机关。把浇水罐放回去，门又开了。德鲁再次拿走浇水罐并把破酒杯放在原处，这下门就不会关上了。又拿了中央的大红鱼。再回到谷仓，用水罐盛了一罐肥料后离开了。

现在走另外一条岔路，结果来到一片阴森的树林。看到荆棘后的红辣椒和树上的坚果。德鲁伸手去拿红辣椒，因为荆棘扎手拿不到。让电流小子上树拿坚果，被松鼠打了下来。这里又有两条岔路，走左边碰见了大坏狼(B. B. Wolf)。大坏狼要求给它弄些酒(Wine)才让德鲁通过。另一条路有部传送机(Shuttle)，弯曲的轨道伸向远方。管理员大象站在传送机顶上。传送机能送德鲁去赞尼杜。不过大象要有花生才肯开动机器。德鲁把袋子里昏了的老鼠用肥料熏醒，放到夹子上，再扳动开关。夹子把老鼠送到大象面前，大象吓得一使劲，传送机飞也似地开走了，这样德鲁就来到了赞尼杜。

赞尼杜

眼前是个岔路口。从左边道路可来到沙皮狗金(Jim)开的健身中心(Jim's Gym)和装饰着许多鱼的建筑。这个画着鱼的房子门口站着警卫(Guard)不让进。进入健身中心，看到金正在玩拳击器。德鲁想使一下健身器，不过金说这必须是会员才能使用。和金交谈，看完金钻过火圈后就离开了。

出了健身房，门口贴着一张广告(Advertisement)，好像是电话有奖竞猜。记下号码，卡通世界里的电话号码似乎是用颜色表示的，是"蓝、紫、红、橙、黄、绿、橙"。

求多皮亚

求多皮亚集市里的酒馆里有电话，到酒吧里打电话，电话只有"红、黄、蓝"3色键，橙色

可用红＋黄代替，紫是红＋蓝，绿是黄＋蓝，需要键入复色时连续键入适当的原色就可以了。电话接通后，要问及一些有关游戏中颜色的问题，其中一些问题如下：

Beside white, what color is Warp's fur?（橙）

Beside white, what color is Woof's fur?（紫）

On the Zenydu sign, what color is the arrow pointing to Jim's Gym?（蓝）

On the Zenydu sign, what color is the arrow pointing to WACME?（红）

What color fish can be found on the right shoulder of a Toilet Sentry's uniform?（红）

What color fish can be found on the left shoulder of a Toilet Sentry's uniform?（黄）

What color is Jim's fur?（蓝）

What color is Woof's color?（绿）

What color are the floor tiles inside Jim's Gym?（蓝）

What color are the plant pots outside WACME?（紫）

What color are the rocky mountain of the Way Out－Back?（橙）

What color fish can be found on the left shoulder of a Toilet Sentry's uniform?（黄）

What color fish can be found on the right shoulder of a Toilet Sentry's uniform?（红）

What color of the fish tail on top of outhouse?（黄）

答对 6 个问题就可到酒吧门口得到奖品，奖品是跳豆(Jumping Beans)。

赞尼杜

拿着奖品回到赞尼杜，一路上又遇到了要爆米花的兔子弗鲁菲，穿着披风的稻草人，凶恶的松鼠和可怜的大象。

在岔路口，走中间的路。来到铁道前，一只秃鹫(Vulture)站在箭头指标上，护住这个可以制作可爱还原机的东西。

从岔路口向右边走，可来到购物中心。商场共有 4 个转门，轮流打开，德鲁看准时机，进入了购物中心。这里出售的商品似乎都有一定的攻击性，德鲁让店员挨个演示一下。当演示拳击手套的时候，店员瓦普(Warp)被打得眼冒金星。这正是想要的星星(Stars)，取下来放进袋子。商品演示完了后，来到柜台旁的兑奖机(Gift－O－Matic)旁，不过得是这里的客户才能使用。德鲁出示了跳豆，店员便允许使用兑奖机。兑奖机只有一个按键，第一次按下启动，再按一下停止，可以获得指针指向的奖品。如果获得同样的奖品或指针指向空白处，店员克勒克(Clerk)便用垒棒击打德鲁的脑袋。德鲁终于获得了磁铁、木锤和手套后，离开兑奖机，看看墙上的照片。可发现了“鱼屋”门口警卫的照片，还有电话号码(颜色码)“紫、黄、黄、蓝、绿、红、橙”。来到门外，看到左边有个破钟可以随便拨动指针。

求多皮亚

回到了求多皮亚，来到玉米地旁的谷仓。德鲁用磁铁在屋角的草堆里找到了丢失的零件，将零件装到造奶酪的机器上，机器又可以使用了。生产出奶油后，拿着母牛给的两块奶油回到求多皮亚的集市，将奶油给面包房的青蛙兄弟，做了一个面团(Dough)。走出面包房，去酒吧打个电话给在赞尼杜守卫那间屋子的警卫。警卫说他每天 6 点准时下班。想起在赞尼杜的购物中心有个不走的钟，于是又来到了赞尼杜。

赞尼杜

这时，邪恶的机器袭击了更多的地方，谷仓里的牛羊们变了态，生产奶油的机器变成了胶水(Glue)，看来得快点了。

在购物中心门口的破钟上拨来拨去，拨到6点时警卫下班了。这时可以进入画着鱼的房子。进门后看到屋子正中间是个抽水马桶。德鲁注意到手纸上有个说明，这马桶似乎是换鱼的，德鲁有条从国王的收藏室偷来的红鱼，而可爱还原机需要一种绿色的鱼(Sole)。看来可以从这里换到。试了试，马桶好象堵上了，需要橡胶吸盘。

走进健身房，看到正在练拳的金。德鲁把剩下的那块奶油涂在跳马上，然后恭维金的钻火圈技术高超得很。金得意地再次演示钻火圈，这回从跳马上摔了下来，再也不会阻止德鲁玩健身器了。德鲁用健身器后变得强壮起来，然后返回求多皮亚的游戏厅。

求多皮亚

强壮后的德鲁在游戏厅里又玩了一次测力器，结果输得更惨，原来那锤子是橡皮的。章鱼更加得意了，德鲁用兑奖得来的木锤重新试了一下，这次把测力机毁掉了。章鱼只好端出了奖品，这个奖品是酒(Wine)。临走前检查了一下测力机的残骸，找到了铃铛(Hells)。

来到谷仓，屋里的肥料也变成了毒药(Dangerous－Looking Gunk)。用水罐盛了一罐毒药。

带着毒药来到有松鼠的树林。把毒药浇到荆棘上，使荆棘枯萎。拿到红辣椒。穿过树林来到上次碰到大坏狼的地方，把酒给它。大坏狼叫出了3个同伙把德鲁和电流小子抓了起来。将他们放在锅里煮，水温渐热，一把把胡萝卜片不时扔了进来。德鲁不甘心被煮熟吃了，便在锅上使锅晃动(左右点鼠标)，将锅摇翻，大坏狼也被扣到了锅子下。趁火还没灭，将面团放在烤肉叉(Spit)上，烤成面包。再拿出玉米来烤，烤成了弗鲁菲兔子要的爆玉米花。德鲁拿走了烤肉叉和桌上的一本书。书上写的好象是松鼠的爱情故事。

出了狼窝，左边通向邪恶的马勒沃兰。

马勒沃兰

马勒沃兰的街道杂乱阴暗。左边有个保龄球馆，门口有个怪物说非会员莫入。右边第一家是个机器人制造中心(Robot Maker)，在门口捡到一块肉(Meat)。机器人制造中心里有个机器人，号称无所不能。桌子上的橡胶吸盘可用来疏通赞尼杜卫生间的马桶。可机器人不让动。

出门，右边第2间是个监狱，从桌子拾起墨水瓶盖。用墨水盒将音乐盒上的国王标志涂黑，然后再在优惠券上盖一下，国王的印鉴有了。墙上还有个保险箱，开锁的机关是幅拼图。拼出拼图，打开了保险箱，里面有个便携式的洞(Portable Hole)。有了它，可以自由地来往于赞尼杜、求多皮亚和马勒沃兰。

求多皮亚

在马勒沃兰的街上有个洞，把便携洞铺上，纵身跳了下去。从左边的通路走出，在求多皮亚的街上钻了出来。然而刚刚进了服装店，就被恶魔派来的3个人抓了起来，关进了马勒沃兰的监狱。

马勒沃兰

牢房门是用电子锁控制的，不知道密码是开不开的。装东西的无底袋也被收走了，德鲁在牢房里走来走去，发现地毯因摩擦起了静电。德鲁用带电的手去碰电子锁，结果门上的数字减了一半。德鲁反复地走，碰锁，终于数字减到零，门开了。首先要找回装备，又玩了一次拼图打开墙上的保险箱，从中找到无底袋。

求多皮亚

回到求多皮亚服装店，取到国王的苍蝇装(Flyskut)。店员还让德鲁再挑一件，德鲁又挑了一件称为 Harlequin Costume 的小丑装(别的服装稻草人不要，可再回来换)。临走前，德鲁用有关松鼠爱情的书换来店员的书《迷》(Eingma)。这是一本令人费解的读物。路上顺便用爆米花和弗鲁非兔子换了它喜欢吃的棉花糖(Cotton Candy)。用小丑服从稻草人那里换到披风。

这时恶魔的邪恶机器把稻草人改变了。德鲁拿到披风逃到谷仓。这里已经变得邪恶了。德鲁想得到一些胶水，可变态羊不许，要德鲁为它们找羽毛。

顺着小路来到马勒沃兰，找到无所不能的机器人，将那本《迷》给它看，结果它的脑子烧晕了。趁机拿走桌上的橡胶吸盘，前往赞尼杜。

赞尼杜

在健身房里用橡胶吸盘疏通马桶，然后按照水箱边的卷纸上的说明将红鱼放进去，扳动扳手，水箱开动了，不同颜色的鱼轮流在里面出现。等到绿色的鱼出现时扳动扳手，可得到绿鱼。

接着就去找旁边的秃鹫，德鲁用肉喂它，秃鹫吃了，但仍不想给出羽毛和箭头指标。去谷仓灌了一罐毒药，浇在肉上拿去给秃鹫吃，结果得到羽毛和箭头路标。

求多皮亚

用羽毛在谷仓从母牛那里换到胶水。回到城堡，用尖尖的烤肉叉撬开柜子，得到里面的一只玩具猫。用琴键涂胶粘在猫脸上当板牙，用棉花糖涂胶粘在尾巴上，使它看起来很大，最后把跳豆放进去让它一蹦一蹦像活的一样。把假松鼠放在松鼠家门口，引开那只松鼠。电流小子趁机上树拿到了坚果。

马勒沃兰

去马勒沃兰的保龄球馆。来到门口，看门的怪物还是不让进去。德鲁发现所有会员都是披着披风的人，就披上披风混了进去。不巧球道已满，德鲁和熊商量让他玩会儿，熊不同意。德鲁趁熊不注意把胶水涂在球上，熊就跟着球一起滚了出去。有了球道，德鲁把电流小子卷成球投了出去。一击全中，拿到了保龄球奖杯。

求多皮亚

可爱还原机的部件终于凑齐了，回到皇宫实验室。布里卡巴拉将他找到的糖放在 12 点位置，然后按顺序摆放披风、星星、绿鱼、铃铛、烤肉叉、保龄球奖杯、果实、链子、箭头路标、红辣椒、面包，按下电脑前的红色按钮，可爱的还原机终于起动了。

这时，兔子弗鲁非将国王修关了起来，自己假扮国王发号施令，它想利用可爱还原机把所有的东西都变得可爱，结果太过可爱的东西有点不对头。这不，电流小子被变成了“可爱”的白痴，听从假国王的命令改造世界去了。德鲁在摆脱刺猬守卫追赶时，也被魔王派来的 3

个傻瓜抓住，送到了马勒沃兰的城堡里。

马勒沃兰

魔王警告说城堡周围全是有毒的海洋，休想从这里逃走。因为只有邪恶机器才能把被可爱机器变了的电流小子变回来。也许可以在这里抢到邪恶机器。

城堡的地牢用的是自动电门，魔王还派有守卫看着。这个守卫显然不小心着了凉。德鲁的物品都被收走，堆放在牢门外一角，只剩下一只空袋子。眼下能动的只有牢门口一张脏垫子(Mat)。德鲁趁守卫转身时动了一下垫子，拾起垫子下面的一块黄水晶(Yellow Crystal)。然后捡起垫子抖了几下，一时间，尘土飞扬。鼻子本来就不好的守卫打了一个大喷嚏，在气流的推动下撞到墙上晕了过去。而牢门的钥匙也随之飞了出来，恰巧飞进了牢房中。德鲁便打开锁冲出了牢房。

在城堡里经常会走错被抓回牢房，如果被抓还得想法逃出牢房：第 2 次逃时，先捡起垫子，再和守卫聊天使他摘下防毒面具，然后抖垫子；第 3 次，先关了守卫的吸尘器，在他检查管子的时候，改变风向再打开吸尘器；第 4 次以后，牢房里没有守卫，钥匙就在垫子底下。

捡起物品。与桌上的鸟交谈，听到一系列红书与蓝书的搬动办法，可拿张纸记下来。搬动顺序应该是蓝 1、红 1、红 3、蓝 2、蓝 3、红 4、红 2、蓝 4。

牢房旁边有个机房(Climatrin)，机房里有个空气循环机(Air Circulator)，按一下按钮(Button)打开机器。这里还有个控制台，上前一看没有拉杆，动不了。机房里有个通风口(Air Vent)可以打开，或许能从这里逃走。

进了通风口，管壁上有几只小虫(Bug)。德鲁穿上国王的"苍蝇装(Fly Suit)"向上爬去。钻出来的地方是个浴室，里头空无一人。德鲁从洗手池上的药柜(Medicine Cabinet)里面得到了氯仿面纸(Choloform Wipes)。再打开洗手台的栓子，再打开水龙头，用水罐灌满水。轻轻推开浴室的门，门外站着两个鳄鱼守卫，他们似乎听到了动静，德鲁赶紧躲到浴室里。守卫进来搜索了一番没发现什么又出去了。看来这儿是出不去了，只好顺原路回去。

回到地牢，向右走(只能向右)。守卫还晕在墙边。上到 1 层，右边是个巨大的小丑像，左边也有个出口。可以注意到楼梯口的鱼缸。鱼缸里有个宝箱(Chest)，德鲁伸手去捞，结果被小鱼咬了一口。

右边的小丑像原来是个"奇怪的门"(Strange Door)。小丑像冲着德鲁挤眉弄眼，按照小丑像做的动作的顺序在它脸上点一下就行了。一遍一遍地学，最后要连续做对 11 个动作才能打开门(第 1 个和第 11 个总是鼻子)。门里面是个房间，有个不太可爱的小丑。在它摘下红鼻子擦粉时，德鲁把氯仿面纸放到红鼻子里面。当小丑戴上红鼻子后，不一会儿就晕了过去。于是得到了他的针(Pin)和蓝气球(Ballon)。将气球在红色的氦气罐(Tank)上充足气。

转来转去，又回到机房。在控制台把针插进插槽(Socket)当作拉杆使。现在先把拉杆扳到冰点。从通风口爬到浴室，果然地上的水都结冰了。出门喊守卫，两个守卫冲了进来，在冰上滑了一跤，从窗口滑了出去。解决了守卫后走出来，下楼，发现这原来是第 3 层。

扳动 2 层楼梯口左边的鬼雕像(Gargoyle Sculpture)，找到了蓝水晶。再扳动雕像的角，使右边雕像的角伸出来。可一走过去就又变了回去。可以扳下左边的角后回浴室，顺通风口爬下去，再从楼梯走上来。这样右边的就能扳动了，得到了绿水晶(Green Crystal)。

2层楼左边门里的房间被分作两半，中间有道铁栅门。里面是个铁甲武士(Knight)，外面有个书架，上前看看显然有个机关。有两排显眼的红色的书和蓝色的书可以抽出，按照地牢里的小鸟所说的搬动顺序(蓝1、红1、红3、蓝2、蓝3、红4、红2、蓝4)，打开机关。书架移动露出一个秘道(Secret Passageway)来。下去一看，一个守卫在观察城堡内的监视器。德鲁拿出音乐盒来，放出的乐声像海妖的歌声一样，使守卫昏昏睡去。观看监视频道，拨到第四频道时，发现现在所在的位置正好是铁甲武士的下面。用磁铁去吸房顶上带有螺丝的铁板，操纵铁甲武士依次走过每一块凸起的地板，打开铁栅栏门。再上去，顺手从铁甲武士的身上拿走它的铁手套(Gauntlet)。顺着里面的楼梯向上走，发现魔王的3个手下正聚精会神地玩牌。旁边有个箱子一动一动的，显然里面有什么东西。悄悄用针打开这个跳动的箱子，救出里面的一只青蛙，据说和求多皮亚面包店里的两只青蛙是兄弟。青蛙给了一块红水晶(Red Crystal)后便走开了。屋子里的3个人还在玩牌。屋里有炸药(TNT)。德鲁钻进箱子蹦到炸药旁边，拿到炸药后回到一楼厨房。

厨房在小丑房间对面左边的门里。厨房里有个机器厨师(Robochef)正在做火鸡(Cooked Turkeys)，并不断放到传送机(Dumb Waiter)送到上面。把那罐水浇到了机器厨师的头上，机器短路后就不动了。德鲁顺手拿了1只火鸡，把炸药塞进火鸡里，在烤箱里点燃引线放进传送机。只听得一阵轰鸣，炸死了3个鳄鱼守卫。

上楼来到2楼左侧的休息室，在废墟中拿到台球杆(Pool Cue)。再回到机房，这次试试调到加热，结果一楼鱼缸里开了锅，小鱼从鱼缸里跳出来，把拉杆拨回到正常后去一楼，温度正常后小鱼正往鱼缸里蹦。德鲁赶紧抢上前去先拿到了宝箱。宝箱里有把钥匙。用这把钥匙打开3楼右边那个锁着的门。这里面是个收藏室，书架上有个太阳镜(Sunglasses)，德鲁弄翻书架，太阳镜掉到玩具盒上接着又被弹到了电扇上。德鲁按下门旁的电扇开关，扇叶转动起来，眼镜飞到墙上的驴头上。搬张椅子(Desk Chair)去拿，可不小心摔下来，眼镜掉进食蝇草的口里。德鲁只好再次穿上苍蝇装骗食蝇草开口，它张开了口将眼镜甩到屋中央的花瓶里。拿起木锤打碎了花瓶，得到了眼镜。

来到顶楼，被一道铁栅门挡住。将铁手套套在球杆上，按动门后的红色开关(Button)，打开铁门。来到大厅，左边是声控门，右边是指纹控门。由于变不出别人的指纹只好学鸟叫了。德鲁吸人蓝气球里的氦气，改变自己的声音，对着声控锁学 Imitate Lugnut(3个看守中的一个)的声音，打开密室的门。里面是幸运猫的屋子。幸运猫会催眠术，因此让德鲁先戴上太阳镜再进去。结果那只大笨猫中了眼镜反射的催眠术，反而被德鲁所控制，然后德鲁打开了对面的指纹控门。

进入房间，这里是城堡的控制中枢。来到控制台前，启动玻璃窗右侧的控制面板(Panel)，将4根水晶按上蓝、下黄、左绿、右红的顺序摆好，启动了系统。再扳动玻璃窗左侧的拉杆(Lever)，在中间开启的格子里得到了能回到现实世界的空间跳跃装置(Warp Device)。现在离想要的邪恶机器只有左边的一道门了，在门的左侧屏幕(Monitor)上调整四角的按钮，使屏幕显示如下：

Lighting On

Lauch Pad Entrance Open

Ceiling Bay Door Open

Malevolator Force Field Deactiveted

……

最后，德鲁被吸进电脑荧光屏里，回到现实世界。他拿着重新设计的笨笨兔子来到老板的办公室。但老板对此并不欣赏。将他训斥一通后就把德鲁给辞退了。失业的德鲁回到家中，正想一死了之，此时一个奇怪的小盒子从窗外飞了进来，里面有个电视屏幕，上面出现疯狂电流小子的图像，他要德鲁赶紧回到卡通世界中，不过德鲁也对现实世界没有什么好留恋的了，因此又回到卡通世界中。

凯兰迪亚传奇

Legend of Kyrandia

一、游戏简介

这个游戏是由 Westwood Studio 制作的冒险解谜类游戏，中文版由第三波文化事业公司于 1992 年推出，游戏容量约 5MB。游戏的画面精美、情节曲折、想象力丰富、语言幽默。该游戏讲的是在凯兰迪亚大陆上，被封禁的弄臣玛尔寇(Malcolm)逃脱牢笼后，学会了世界上所有的法术，使世界充满了邪恶。凯兰迪亚王国的王子布兰登(Brandon)在巧手赫曼、女祭司布莱恩、炼金术士珊西亚以及达恩等朋友的帮助下，历尽多方磨难，最终战胜邪恶，成为凯兰迪亚大陆的国王，而玛尔寇害人反害己，作法自毙，被重新封印的故事。

二、游戏用键

游戏可用鼠标，也可用键盘。用键盘时，使用 Shift＋方向键可跳跃移动光标；Ctrl＋方向键则一次将光标移动到屏幕边界。按 Enter 或 Esc 键认定。

三、完全攻略

布兰登王子的家中

在凯兰迪亚王国的王子布兰登的家中，布兰登的爷爷凯莱克是皇家神秘学会的领导人。这天他知道弄臣玛尔寇已经逃出，赶紧给女祭司布莱恩写封信，要她能帮布兰登王子一把。正写着，玛尔寇已经到了。凯莱克所剩的法力无几，在玛尔寇的施法下变成了石像。布兰登这时回到了家里，看到了化成石像的爷爷，拿起桌上的笔记本、锯子和右边的容器中的一个苹果，准备出去探查究竟。这时树屋的墙壁化为一个苍老的面孔，他告诉布兰登弄臣玛尔寇已经逃离宫殿，企图控制世界，危害天下，现在只有布兰登才能解救这个世界了。

布兰登接受神圣的使命后便离开了家。向右走，来到忧伤之泉，接到了一滴泪珠。继续向右走，到了银祭坛，摘下一朵紫色玫瑰。再向左走到悬崖边，往上就是凯兰迪亚神殿。

凯兰迪亚神殿

进入凯兰迪亚神殿中，受到女祭司布莱恩友好的欢迎。布兰登将笔记本交给她，她用魔法破解出了笔记本的内容。原来这本笔记本是由凯莱克写给布莱恩的，爷爷希望她和达恩、

珊西亚三人尽力帮助布兰登完成使命。布莱恩现在需要紫玫瑰，于是布兰登把在银祭坛旁摘下的紫玫瑰交给她，布莱恩将紫玫瑰施法做成银玫瑰，然后嘱咐布兰登把银玫瑰放上祭坛，以便得到皇家护身符，然后去坦柏密斯森林找达恩帮助。

神殿内	神殿门口		布兰登家		黑暗森林	黑暗森林	银祭坛	悬崖	
	悬崖	柳树	大树	黑暗森林	泪泉	黑暗森林			
						黑暗森林			
	红宝石树	屋中	茅屋	洞口	桥	洞口			
	橡木林	大理石祭台	雕像	小鸟巢					
	悬崖	黑暗森林	老树	古井	喷泉				
		悬崖	悬崖	黑暗森林	黑暗森林		火莓		
				枯木	黑暗森林	巨蛇穴	洞内	火莓	迷宫门

图1

黑暗森林

告别布莱恩，走出神殿，经过一棵快枯死的柳树时，将泪泉的泪珠放人树上有个泪珠般大小的凹洞中，使柳树复苏。正巧一个小孩看到发生的一切，他告诉布兰登他拾到一颗弹珠，并许诺一旦布兰登追上他，他会把弹珠送给布兰登。追上小孩，得到弹珠，走到祭坛处，将弹珠放到祭坛上，祭坛发出嗡嗡的声音，接着按布莱恩的旨意又放人银玫瑰，银祭坛发出一道银色光芒，这时布兰登得到了皇家护身符。往下方走找到通向坦柏密斯森林的洞口，进入山洞中，见到赫曼望着被毁坏的桥发呆。将锯子给了赫曼，他便走出山洞去锯树木，布兰登到处转了转，看见赫曼正在锯树。又转了一圈，赫曼已经将木桥修好了(如果银祭坛未修好，则桥也修不好)。但赫曼说他忘了要把锯子还布兰登，说找到了再还给布兰登。布兰登只得先过桥，走出山洞，来到了坦柏密斯森林。

坦柏密斯森林

在坦柏密斯森林中找到一间茅屋，进入茅屋后看到达恩正静静地坐在那里，他告诉布兰登他需要一支羽毛笔，为此布兰登就在南边的林子中找小鸟。在一棵老树前，遇到一位老人，从他的话中得到一些提示。先到有鸟巢的树下摘到胡桃，在别的树下拾到松果，然后到橡树旁得到橡果，最后回到枯死的树林，将胡桃、松果和橡果扔入洞内，从洞内长出一株会说话的植物，给了布兰登一些花粉。这时护身符上多了一颗黄宝石，这颗黄宝石具有疗伤的功力。来到鸟巢处，用黄色护身符的法力治愈小鸟的伤，小鸟留下一根羽毛后就飞走了。

拿着这根羽毛回到达恩的茅屋里。达恩写好一卷魔法卷轴送给布兰登，并告诉布兰登要先破解生日宝石之谜，方可到天使森林去找珊西亚求助。回到树林中，找到了蓝水晶和绿橄

榄石，再到红宝石树前摘取红宝石，却被树中的毒蛇咬了一下，用护身符上的黄宝石治愈了自己。来到喷泉处，从水中捞起一颗太阳石，并得到郁金香。然后来到大理石祭坛处，依次向金盘中放入太阳石、蓝水晶、绿橄榄石、红宝石后（第 2 颗和第 3 颗是随机的，可能不是这两种），金盘会变成金笛。拿到金笛后，回到达恩的茅屋，达恩说只要过了巨蛇穴便可找到珊西亚。

巨蛇岩穴

布兰登来到巨蛇岩穴的入口处，见到玛尔寇向他射来一只飞刀，布兰登避开后，拾起飞刀也向他掷去。玛尔寇立即退到巨蛇岩穴，使用魔法将入口用冰壁封住。布兰登吹起金笛，将冰壁震破。

往 图3

	黑暗山洞	洞口	山洞	山洞	山洞	山洞	山洞	山洞					
	无底深渊	山洞	山洞	山洞	山洞	月光神殿	火莓	山洞	山洞	山洞			石
	山洞	山洞	山洞	火莓	山洞	山洞	山洞	山洞	山洞	山洞	山洞	火莓	山洞
门口 接图 1	火莓	山洞	山洞	山洞	山洞	山洞	山洞	山洞	山洞	山洞	翡翠洞穴	山洞	
		火莓	山洞	山洞	山洞	火莓	山洞	火莓	山洞	火莓	山洞	山洞	山洞
		山洞	山洞	山洞	山洞	山洞	山洞	山洞	山洞	山洞	黑暗山洞	火莓钥匙	
			山洞	黑暗山洞	山洞	山洞	星石	火莓	山洞	山洞	黑暗山洞	熔岩	
						山洞	山洞	山洞					

图 2

进入巨蛇岩穴，走过一道栅栏门后，栅栏门啪地一声就关上了，把布兰登封在巨蛇岩中。布兰登看到洞壁上挂着的托盘，想到可用几块石头压住托盘，因此深入洞穴。有一些洞穴中有火莓，另一些洞中没有。如果没有火莓照明，就会葬身鬼口。利用火莓穿行于各个山洞之间，在洞中找到 5 块石头，又拾到一枚金币，便回到入口机关处。将 5 块石头放入托盘上，就可打开机关。此时铁栅徐徐上升，布兰登顺利地走出了巨蛇岩穴的入口。

布兰登先回到坦柏密斯森林中的古井边，将金币投入古井中，这时井口水面慢慢上升，井口出现闪闪发光的月光之石。布兰登拿到月光之石回到月光神殿，祭坛两旁的精灵告诉布兰登，神殿还未竣工。布兰登将月光之石放进有凹洞的祭坛中，月光神殿就建成了。精灵十分感谢布兰登，教会了布兰登光球术。这时护身符上多了颗紫色宝石。有了紫色护身符就可以通过黑暗洞穴。来到熔岩处，想起达恩曾说魔法卷轴可以降低周围的温度，因此拿出卷轴读了一遍，灼热逼人的熔岩竟变成冰川。过了冰川后，在洞穴里找到了一把钥匙。然后回到无底深渊处，用紫色护身符的魔法变成大球飞过无底深渊，通过大洞穴来到天使森林。

接图2

		洞口	海	黑暗森林	黑暗森林	黑暗森林			
彩虹泉	黑暗森林		燃烧树	山林	黑暗森林	魔泉	黑暗森林	家门口	珊西亚的家
石壁	黑暗森林	黑暗森林	黑暗森林	黑暗森林	圣杯	树洞	石壁		暗道接图4
			石壁	黑暗森林	黑暗森林	石壁			

图3

				金马	接图5
	峭壁	海	海	黑暗森林	海
	黑暗森林	黑暗森林		黑暗森林	悬崖
暗道接图3	洞口	黑暗森林	黑暗森林	黑暗森林	石壁
	黑暗森林			黑暗森林	
黑暗森林	黑暗森林	黑暗森林	黑暗森林	石壁	
黑暗森林	神水晶	黑暗森林	黑暗森林	悬崖	
石壁	黑暗森林	黑暗森林	黑暗森林	石壁	

图4

天使森林

在巨蛇洞穴出口处拾到一个苹果，突然树上掉下一节树枝正砸在布兰登的头上，把布兰登砸晕了过去。当布兰登醒来时，正躺在珊西亚的家中，她叫布兰登用瓶子盛一些魔法水，配制一杯飞翔术的药水。

布兰登来到魔法泉边，没想到又遇到玛尔寇，他拿走了泉边的珍珠，毁坏了喷泉，然后跑掉了。布兰登四处寻找他，来到一棵燃烧的树旁，再次使用魔法卷轴将火扑灭，取下玛尔寇藏在树上的珍珠。修好魔法泉，饮用后可得到蓝色护身符。再用瓶子盛满魔法水返回珊西亚家中。

珊西亚告诉布兰登配制飞翔术的药水需要蓝莓，但布兰登从瀑布边找回蓝莓时，她失踪了。布兰登揭开房间的地毯，发现了一个秘密通道。布兰登找到珊西亚配药用的神水晶，布兰登决定自己配制飞翔术的药水。于是，布兰登从地道中返回珊西亚的家，用蓝水晶、蓝莓配成蓝色魔水（蓝水晶可用蓝宝石代替），用石榴石、兰花配成红色魔水（石榴石可用玛瑙代替），用黄玉、郁金香配成黄色魔水（黄玉可用翡翠代替），带回神水晶前用红色魔水和蓝色魔水配成了紫色药剂，再用红色魔水和黄色魔水配成橙色药剂（用蓝色魔水和黄色魔水可配成绿色药剂，但此药剂剧毒，喝了会一命归西）。

突然有只小松鼠抢走了圣杯，布兰登追到森林中的空地找到小松鼠的家，喝下紫色药

剂，使身体变小，走入小松鼠的家。小松鼠要求布兰登拿东西换圣杯，布兰登给了小松鼠一个苹果后，得知藏圣杯的地方，使用蓝色护身符，取回悬在半空中的圣杯。来到海边的悬崖边，喝下橙色药剂，变成一匹飞马，飞向凯兰迪亚大城堡（这时要有三件东西，一是火海中的钥匙，一是圣杯，一是兰花，缺一不可）。

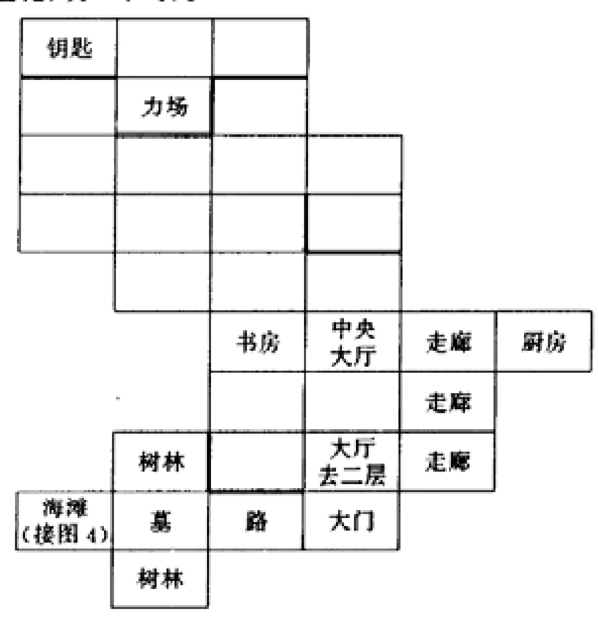


图 5

凯兰迪亚大城堡

在走向城堡的路上，布兰登见到了父母的坟墓。布兰登在墓前献上兰花，墓前出现了母亲的灵魂，她教会布兰登隐身术。这时护身符多了红色宝石。走到城堡前，施用隐身术，用巨龙岩洞穴拾得的钥匙打开了城堡的大门。

布兰登走进城堡，又看到可恶的玛尔寇，他嘲笑了布兰登一番就离开了。布兰登走到城堡底层的厨房内，在桌上拿到皇家权杖，径直通过书房内的暗门进入秘密通道，用蓝色护身符的魔法解除了魔法力场，并得到一把钥匙，将书架上的《逆天而行》、《转变中的思想》、《阴暗的天空下》、《阳光与植物》4 本书依次抽出，突然墙壁翻转了，布兰登得到了皇冠；布兰登又来到二楼，在左边第一个房间用音锤敲出 3 个音符的乐曲，便可得到一把钥匙。回到一层，用钥匙打开宫殿正中房间的大门，在红色丝绒垫子上从左至右放上圣杯、权杖和皇冠，这时紧闭的大门被打开了。

可恶的玛尔寇傲然地看着布兰登。布兰登站在镜子前，用红色护身符将自己隐身。玛尔寇向布兰登频频施展法术，然而这些法术被布兰登用镜子反射到他身上，他立刻化成一座石像。

凯兰迪亚又复苏了，布兰登当上凯兰迪亚的国王，爷爷凯莱克和达恩、珊西亚也恢复了往日的风采，凯兰迪亚大陆呈现出一片和平景象。

三、游戏心得

（1）在巨蛇洞穴中，有许多黑暗的洞穴，如果没有火莓照明，就会被鬼吃掉。可在火莓树上摘取火莓，利用火莓通过沿途的洞穴，每个火莓可走3个黑暗的洞穴，如果将火莓放在黑暗的洞穴中，火莓也不会熄灭，以后就可以不带火莓走到这个放有火莓的洞穴了。另外，在黑暗的洞穴中，如果有紫色的护身符也可通过。

（2）黄色护身符可在凯兰迪亚大城堡中对赫曼催眠。

（3）解拆：修改MAIN.EXE，寻找0B C0 74 5F 46 83，将74改为EB。

凯兰迪亚传奇Ⅱ之命运之手

Legend of Kyrandia 2：Hand of Fate

一、游戏简介

这是欧洲Virgin公司推出，Westwood Studio加盟制作，于1994年推出的冒险类游戏。这个凯兰迪亚传奇的续集所给出的大部分谜题和物品大都与调配药水有关。魔法书中有几个药剂的配方，以后还有一些配方，但配方的内容都比较含糊，需要玩者有些想象力才行。总体说来都不是太难，而且同一种药材也有多种配法，以降低难度。游戏的画面无论是动画还是静画都有很高水准，主角移动时，会随远近而改变大小，还能体现光影的变化。音乐制作也高人一筹，游戏的十几首配乐轻松明快，悦耳动听。

二、完全攻略

背景

此时的凯兰迪亚大陆正在一点一点地消失，全国的皇家学者不知道是什么原因，他们破例请了马克(Marko the Moron)和他的新仆人手套先生前来相助。幸好手套先生对此似乎很清楚，只要有个人到地心世界找到神秘的船锚石(Anchorstone)，问题就解决了。最后大家推举珊西亚(Zarthia)去地心世界，于是珊西亚就出发了。

珊西亚的实验室

珊西亚的助手佛恩正在找足够的蓝莓，以便制造一个通向地心的通道。但珊西亚发现她的实验室遭到了破坏，丢了不少东西，已无法制造通向地心的通道了，只好另想办法。她在门口的紫地毯下找到了一个烧瓶，在书架上又找到了一个烧瓶，并拿了地上的蓝莓。珊西亚让佛恩留在实验室里，换了衣服就出发了。

珊西亚实验室附近的树林

在门口捡到一个蓝莓。然后来到码头，捡起路边树根上的蘑菇。向西走，来到一片杂草地，小心这里的食人花。树洞中有本魔法书，这正是珊西亚以前在法师学校所用的书。向北走，从路边扭动的大树枝上取个树枝。捡起树边地上的洋葱，然后向北走，来到渡船口，珊西亚问船夫是否可免费带她到晨雾山谷，但船老大不肯。

向东走来到自然桥，看到两个人正在船上钓鱼。然后向右走到洞穴入口，碰到马可。他说要助珊西亚一臂之力。这时从马可的身后走出来一只大手，这就是马可的新仆人手套先生。不必再理他们，取了地上的洋葱向南走，就可以看到萤火虫之树，该树上有7只各种颜色

的昆虫。喂给它们蓝莓后，它们会闪烁，并奏乐。要记下各种颜色的昆虫闪烁的顺序。

		赫伯的小屋					
温泉		赫伯的小屋外					
污湖	流沙地	三叉路口	渡口	自然桥	洞穴入口	山洞	藏宝地
			大树枝		萤火虫之树		
			杂草地	码头			
				森林	实验室		

回到船夫那里，继续向西走，来到一个三叉路口。树上有个鸟巢，从鸟巢中拿根羽毛。然后向北走，来到赫伯(Herb)的小屋外。这儿有 3 个会发光的火莓(Fire Beries)，直接取太热，可先用烧瓶在沼泽地里取点水，浇在火莓上降低火莓的温度，就可取走。往上走进赫伯的小屋，拿走植物肥料(Plant Food)、烧瓶和小板凳。

离开赫伯的木屋回到三叉路口。再向西走到流沙地，这里有个水池，池中间有把钥匙。推倒那棵被人劈了一半的大树，就可拿到池中央的那把骷髅钥匙。·

拿到钥匙后向东走到污湖，这儿有条鳄鱼。用洋葱喂鳄鱼或拿羽毛戏弄它后，它会痛苦地流泪，赶紧拿烧瓶接下一些鳄鱼的眼泪。在树洞中还可找到一只魔法锅(Cauldron)。向北来到温泉，在左上方可找到硫磺石，用烧瓶装上一瓶热水。将下列物品会动的树枝、硫磺石、洋葱、鳄鱼泪、小板凳和温泉热水放入魔法锅，此时锅中的水变成绿色，这就熬成了沼泽之蛇药剂。用空烧瓶装一瓶后，回到洞穴入口处，然后进山洞。

山洞

洞里有一只大老鼠正在睡大觉。走近老鼠时它就醒了。珊西亚喝下沼泽之蛇药剂，变成了美都莎的样子，头发发着绿光，老鼠吓得逃进了山洞(如把药用于地上也能吓走老鼠)。珊西亚向前走，来到藏宝地，根据音乐昆虫闪光的顺序按骷髅牙(这个次序是相同的，如下图所示，只是每次的颜色不同就是了)，骷髅便张开了口，里面有个宝箱，用钥匙打开宝箱，便可从中拿到炼金魔杖，再拿走箱中一块发霉的奶酪。

7	5		2
4	1	6	3

黑暗森林

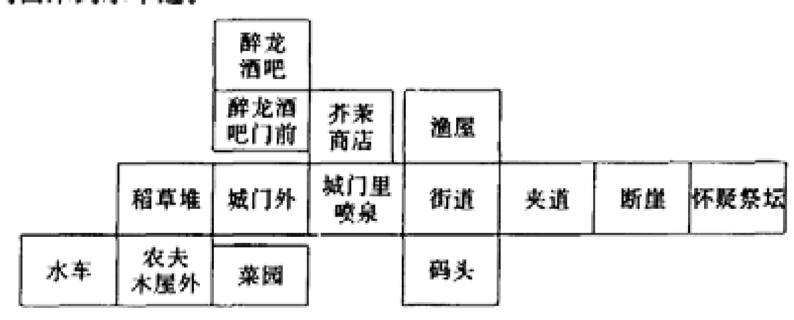
出了山洞，往西走，来到桥边，把奶酪扔给两个在小船上钓鱼的人。他们用奶酪能钓到一尾大鱼，钓了鱼后他们就划船走了。经渡口向南，回到杂草地，看到马可正被食人花缠住不得脱身。把肥料喂给另一朵食人花，它就去咬缠住马可的食人花，这样马可就得救了。向东走到码头，码头上有一只铅制的船锚，捡起后用炼金魔杖点成黄金，这样就有钱过河了。

渡口

回到渡口，发现渡船已被飞龙信使伯纳(Boner)不慎跌落而弄坏了。不过它愿意背珊西亚去晨雾山谷，但珊西亚必须先帮它找回丢失的四封信。这四封信可分别在流沙池、温泉、音乐昆虫和珊西亚实验室的屋顶上找到。将找到的这四封信交给飞龙信使后，它就会背珊西亚去晨雾山谷。在飞行过程中，飞龙信使嫌珊西亚太重，珊西亚只好把黄金船锚丢了。飞龙信使还要求珊西亚替它带信给格林先生，珊西亚也同意了。终于到了晨雾山谷，可飞龙天使的降落技术实在太差了，珊西亚从天上直接掉到农夫的稻草堆中。

农庄

珊西亚从牧草地的稻草堆中爬了起来，换了一身衣服，从草堆中找回烧瓶，再从地上捡回信。然后向南来到农夫的木屋外，拿走地上的碗和农夫身后的醋(Vinegar)。这农夫正好是格林先生，将信给了他。格林先生是制造芥茉的专家，珊西亚从他那里得到请教制作芥茉的秘方，然后向西来到水车边。



正当珊西亚在去水车的路上，马可在家里发现了珊西亚实验室中被偷的一些工具，于是训他的仆人手套先生，原来珊西亚的实验室是被手套先生破坏的。

珊西亚走到水车旁，扭开右下方的活门，弄走卡住水轮的木棒，让水车开动起来。然后她向东来到农夫的菜园里，找回炼金魔杖。用水管子给菜地浇水，这时胡萝卜(Radish)和生菜(Lettuce)就唰唰地长了起来。采到一棵生菜和一个萝卜后，回到水车那儿，把萝卜放到机器上压碎。用碗盛出压碎的萝卜后，再倒进去一点醋，做好了芥茉(Mustard)。

珊西亚回到稻草堆，这时有个幽灵从草堆里飘了起来，可用空烧瓶将鬼装起来，走到菜园，把鬼放在稻草人身上，鬼有了附身之处，就高兴地走了。回到农夫那里，稻草人也来了。农夫看稻草人走了，急忙去追。

珊西亚回到牧草地，挤了一瓶羊奶，又拿了一点小麦。回到农夫的木屋外，从左边下地窖，把羊奶倒入制造奶酪的机器，然后拉下杠杆，做好奶酪。取出奶酪，并拿走右边架子上的4块马蹄铁(其中一块会带来好运气)和挂在那儿的一把剪刀。

回到水车旁，拿出魔法锅，先将碗中的芥茉倒入魔法锅中，将小麦放到机器上压成面粉，用碗盛上，放进锅里，再将生菜和奶酪一并放入锅中，这样配好了橙色的三明治药剂。用烧瓶装一瓶药后，珊西亚用这种药可变出一块三明治来。把一块马蹄铁通上电，做成磁铁。从稻草堆向东来到一座城门前。把三明治放在城门口，两个守门人过来拿时，珊西亚就进了城。

城中

进了城，有一个海马喷泉，从海马的嘴里取出木棒，让喷泉喷出水来。往北走到芥茉商店，再向左上从后门来到酒吧的门前。酒吧的门是锁着的，门的左方有7个圆形按钮，同样根据音乐昆虫发光的顺序按下按钮，就能打开锁。进入醉龙酒吧，先拿个酒杯，从酒桶中取酒喝，喝完后再带走一杯，再在另一个桶里拿些软糖(Taffy)。然后珊西亚和酒吧里的人交谈，这些人中不是水手就是海盗，珊西亚想搭他们的船去地心，但他们都怕死不肯去。于是，珊西亚想赶紧离开，可门口的鹦鹉不让出去，原来今天正好是海盗吟诗之夜，每人必须吟诗一首才可离开酒吧，珊西亚只好也来一首。

刚出酒吧，珊西亚看见门口有只大章鱼在开赌局。珊西亚身上没有钱，打算回酒吧向别人借。此时酒吧内已打了起来。珊西亚上前劝阻(用鼠标点那个穿海魂衫的人两次)，发现地上有颗金牙，于是用炼金魔杖将金牙变成铅牙，捡起铅牙，走出酒吧，再用炼金魔杖变成金牙。然后在赌博开始之前先放下代表好运的马蹄铁，这样每赌才能必胜，赢了两只金牙后就离开了。

农庄

回到农夫的木屋外，把碗还给小龙，后又拿走。那只小龙看见碗被人拿走，就大哭起来。用烧瓶接住它的眼泪，然后回到水车旁，用机器把3只金牙都压成金币，然后回到海马喷泉那里。

城中

从海马喷泉处向右来到街道，捡起地上的烧瓶、桔子皮和包装纸(Wrapper)，将魔法书页装到魔法书的后面，然后向右上来到夹道。路边有只石兔，用软糖印取石兔的脚印，再向右来到断崖。这里有棵大树，用木棒将树上的绳索挑回来，然后抓住它可荡到对面，再向右走便到了怀疑祭坛。

现在将桔子皮和酒放进碗里，做成甜酸酱(Sweet & Sour Sauce)。然后把那块幸运的马蹄铁、印有石兔脚印的奶糖、甜酸酱和小龙的眼泪放入魔法锅中，做成紫色的苏醒(Skeptic)药液。用烧瓶盛一瓶，把它放在祭坛上，就成了真正的苏醒药剂。将所有的空烧瓶作这样的处理并保管好，如空烧瓶不够，可再回来做同样的处理。

来到芥茉店，让店员喝一瓶苏醒药，店员醒来后与他谈话。之后用3个金币买到1张船票。回到街道，给渔屋的守门谢利夫(Sheriff)也喝一瓶苏醒药，他醒了以后就走开了。进渔屋后看到马可被关在这里。为了救马可，珊西亚用有磁性的马蹄铁在通往码头的桥上找到了牢门的钥匙。回到渔屋，用这把钥匙打开牢门，但被看守捉住了，自己也被关进了另一间牢房。看守把钥匙挂在窗户下就走了。在珊西亚的牢房里可以找到一根线，马可刚好有个鱼钩。珊西亚想用鱼钩把钥匙钩回来，正好被看守看见，于是，看守就把钥匙扔出窗外，正好被一条鱼吃了下去。珊西亚只能试试能否把那条鱼钓上来了。结果还能成功，得到钥匙后，就可打开牢门救出自己和马可。然后去码头，给船长喝一瓶苏醒药。船长苏醒后，再给他船票，这就可以上船了。上船后，把那块有磁性的马蹄铁藏在舵轮下，船的航行就偏离了方向。最后船来到了火山岛。

火山岛

海滩	海滩	海滩	海滩	海滩	海滩	有木棒的海滩
海滩						海滩
海滩	海滩	海滩	登陆处	海滩	有母子的海滩	有蒸汽的海滩

火山岛是个环形岛。游上岸后，珊西亚换了一身衣服，然后沿海滩绕岛看了看，珊西亚发现岛上只有登陆处和另外一个地方有蒸汽出口，想试试是否能从这些蒸汽出口通向地心。但每次往下跳时，就又被洞里的蒸汽吹了回来，只能去问别人了。在一处海滩有一对母子，见到珊西亚，很高兴地给她一支羽毛笔作为见面礼，但要得知通向地心的秘密，还需要给她们6个沙币(Sand Dollar)。珊西亚只得沿着海滩去捡，注意不要在熔岩上停留，而且要捡两块石头和一根木棒。回到一对母子处，给她们沙币，他们又要6个海星买船锚石，6个贝壳买保险，只好再去捡。如数付完后，她们说，只需从蒸气出口处跳下去就行了。这次往下跳，就下去了。

地心世界

落到地心世界后，珊西亚又换了一身衣服。向右来到巨龙那里，捡起木棒、铅块和石头，然后在树上找到水晶绒毛(Crystal Tree Fluff)。接着向北来到剑龙(Stegosaurus)那里，拾起心形铅块。把木棒扔出去，恐龙会去把木棒叼回来。珊西亚又扔了一次木棒，这回恐龙把山洞撞塌了一块。拾回木棒后，走到一个鱼状石的蒸汽孔处，一股强气流将她冲了上去，顺手可捡回玩具熊眼。然后向左来到三犄龙(Triceratops)处，找到烧瓶和石头。用炼金魔杖将铅块变成黄金后，就可以动手做熊宝宝药水了。

把水晶绒毛放进魔法锅，然后放入黄金、玩具熊眼，就做成了蓝色的熊宝宝药剂。用烧瓶装一瓶，珊西亚使用该药变出了一只玩具熊。收好玩具熊后，回到巨龙那里，骑上龙可到处行走，捡回一块红布。再到锚室的门口，用红布逗它，它一怒之下就撞开了锚室的门。进入锚室，看到了锚石。这时马可出现了，他告诉珊西亚，凯兰迪亚大陆的消失实际上与锚石无关，而是天上的命运之轮出了故障。刚说完，马克就被手套抓走了。珊西亚拿了一块锚石，捡起地上的魔法书页，把它安在魔法书的后面。然后用石块堵上所有的熔岩出气口(共3个)，回到三犄龙那里，踏上中央的石板，然后珊西亚就被熔岩冲到天上。

锚室		恐龙
三犄龙	降落处	巨龙

山顶

被熔岩冲上天的珊西亚落在高山的山顶上。换上登山服后，身上又剩下炼金魔杖了。珊西亚捡起烧瓶和松果(Dinecone)，然后向西来到石桥，旁边有一块长满青苔的石头。拿走石头上的全部青苔，那石头就自己滚走了。当石头停下来后，捡起这个圆石。再捡起干树枝、胡

桃和雪球。往东回到降落的地方，把干树枝放在燧石(Flint)上，拿圆石敲打燧石，燧石就冒出火星，点燃了干树枝，把树枝烧成了木炭。捡回圆石和木炭，将雪球、木炭和青苔放入魔法锅，做成蓝色的雪人药剂。

					猎人的木屋
草地	石桥	起点	缆车站	缆车	缆车屋外
					雪山

往西走到石桥，在城堡门口使用雪人药剂，做成一个雪人。守门人很生气，就把雪人拖走。这时雪人会爆裂，雪块打在守门人的身上，守门人觉得做这份工作太窝囊了，就不干走了。进入城堡，往西来到一片草地。草地上有两个人正在追一只大脚，左边还有一个雕像。用炼金魔杖将雕像点成金像，就可得到一个箱子，里面有一面玩具魔鼓、一个雪球和一个捕兽器(Jack)。再拾起橡实，走到大脚逃跑的地方，用捕兽器捉住那只大脚。与那两个人交谈，得知大脚的来历，原来在很久以前，宇宙深处有一位作恶多端的巫师，他作恶累累。后来，正义的力量终于战胜了他，把他和他的星球炸得粉碎。最后，他的身体各部分分别落在各个大地上，而让凯兰迪亚大陆消失的正是他的左手，也正是这只左手，抓走了马可。

缆车

向东回到起点处，把魔鼓放在树的旁边。摇滚怪树随着魔鼓所敲的节奏跳舞，让开了路。珊西亚往东来到缆车站。将松果、胡桃和橡实给开车的松鼠，松鼠会让珊西亚开缆车。把圆石放在缆车的轮子上，缆车就开动了。坐上缆车，珊西亚看见马可正在与巨手打架，最终马可支持不住，跌下了缆车。接着巨手又弄停了缆车。珊西亚只好沿缆车的钢索爬上山。

雪山

爬上山来到缆车屋外，珊西亚换了衣服。缆车屋外有一对母子，在这里拿了鸡毛掸子、扫帚和雪球。向南走是雪山，路太滑没法走，只好回到缆车屋外，再进猎人的木屋。在屋里拿取炮弹(Cannon－ball)、烧瓶，并在牛头标本上拿取麝香，然后用炼金魔杖将炮弹点成金球。

出屋后将金球给那位母亲，她就只看金球而不要儿子了。赶紧拿走小孩手中的棒棒糖。接着将雪球、麝香、鸡毛掸子和棒棒糖放入魔锅，做成黄色的雪兽药剂。用烧瓶装一瓶倒在头上后，珊西亚就变成雪兽的样子。进入猎人的木屋后，想吓唬他们，结果没吓成，真的雪兽却出现了，看见雪兽模样的珊西亚就将她抱走了，并将她带回山洞。

山洞外	彩虹屋外	彩虹桥	彩虹桥	控制室
山洞			命运之轮室门外	命运之轮室

雪兽山洞

雪兽将珊西亚掳进山洞，要她做他的妻子，珊西亚一巴掌打走了他。现在赶紧脱下了雪兽外套，走到山洞外。洞口有不少冰柱(Icicles)，从中间折下两根，借冰柱之力爬上雪壁。还没等珊西亚爬上，又让雪兽发现了，再次被推进洞里。珊西亚拿出魔法锅，在洞里找到糖、那瓶

绿色的科龙香水(Cologne)和枕头边的羽毛(Feather),依次放进锅中,再放入冰柱,又做成了一瓶雪兽药剂。再从洞中找到空烧瓶,装一瓶药剂。偷偷地出了洞,看见有两个猎人正向这里走来,等他们摔下雪崖后,把雪兽药剂投到他们头上,雪兽出来找珊西亚时,就把猎人抱进了山洞。再折一根冰柱,赶紧爬上雪壁。

彩虹屋

从右方的小路来到彩虹屋外,进入彩虹屋,这是学者的小屋,里面有棵彩虹树,这是制造彩虹桥通向命运之轮的树,可现在树上的七彩水晶球已毫无光彩,彩虹桥也没有了。右方的架子上有许多东西,这些东西可用来制造各种药剂。按魔法书的配方,分别制造出赤橙黄绿青蓝紫7种颜色的药剂。需要注意的是,魔法书前7个配方如下:

红色的飞鞋药剂:热气、羽毛、红色皮;

橙色的三明治药剂:芥末(由萝卜加醋制成)、面粉、生菜、奶酪;

黄色的雪兽药剂:雪球、麝香、羽毛、棒棒糖;

绿色的沼泽之蛇药剂:权杖、硫磺、洋葱、鳄鱼泪、小木凳、热水;

蓝色的小熊药剂:树绒毛、金心、黑色圆石;

青色的药剂:蓝莓、紫水晶;

紫色的苏醒药剂:马蹄铁、兔脚印、甜酸酱、小龙泪。

还可以制造出哨子,用来制造气氛。用这7种药剂从左到右分别注满彩虹树上的7个水晶球,这时彩虹桥又重新出现了。

出屋后,折一根冰柱,借冰柱之力即可爬上屋顶,沿彩虹桥向右走。在路上会碰到巨手,躲开他的进攻,换了身猎装,再向南走,来到天上的命运之轮室的门外,用炼金魔杖把那面把阳光聚成强光封住门口的反射镜变成铅,强光消失,就可以进屋了。

进屋后,沿右上来到反河内(Hanoi)之塔处,这里有3个石像,最右边石像的大脸上有5个碟子。将这5个碟子全移动到左边的石像上,并且用大碟压着小碟,移动后左边的石像口就开了,从该石像口里可拿到一支木棒。用同样的方法将5个碟子全移到中间这座石像上,从该石像嘴里可拿到一个齿轮。拿到木棒和齿轮后,来到控制室,把齿轮放回管理大地的仪器上,然后用木棒把齿轮撬回原位。凯兰迪亚大陆得救了。这时马可还让手套捉着呢,珊西亚和手套打了起来,马可挣脱绳索后也过来帮忙,手套终于失去平衡,挂在栏杆上,珊西亚和马可合力一推,终于让手套完蛋了。

游戏结束,在尾声中,变成石像的玛尔寇正在苏醒,不知下集如何处理。

三、游戏心得

1. 反河内之塔的过法

将3个雕像分别称为左、中、右,只要将盘子按下列顺序移动就可:

第一步:右→左,右→中,左→中,右→左,中→左,中→右,左→中,右→中,中→左,右→左,左→中,左→右,中→右,左→中,右→左,右→中,左→中,右→左,中→右,中→左,右→左,中→右,左→中,左→右,中→右,中→左,右→左,右→中,左→中,右→左,中→右,中→左,右→左,右→中,左→中,右→左,中→右,中→左,右→左,这时左边雕像张开大嘴出现木棍。

第二步：左→中，左→右，中→右，左→中，右→左，右→中，左→中，左→右，中→右，中→左，右→左，中→右，左→中，左→右，中→右，左→中，右→左，右→中，左→中，右→左，中→右，中→左，右→左，右→中，左→中，左→右，中→右，左→中，左→右，右→中，左→中，这时中间雕像张开大嘴，出现齿轮。

2. 与手套先生搏斗

当手套先生第一次攻击时，将鼠标指向齿轮，并按一下左键，珊西亚会巧妙地躲过他的攻击；第二次也指着齿轮按左键，珊西亚还会躲过他的攻击；当手套先生准备第三次攻击时，迅速指着手套先生按左键，珊西亚会冲过去推倒手套先生。在马可的帮助下，把手套先生扔了下去。

3. 彩虹屋配药

珊西亚在彩虹屋配药时，如果药剂放进树上的瓶子中无法取出时，则药水放得正确，要是还能取出就说明所放的药剂是错的。黄色药剂的羽毛可用羽毛笔代替，雪球可用冰柱代替；蓝色药剂中的金块是用炼金杖将心型铅块炼制而成的。

凯兰迪亚传奇Ⅲ之玛尔寇复仇

The Legend of Kyrandia Book Three：Malcolm's Revenge

一、游戏简介

这是 Westwood Studio 公司于 1995 年推出的凯兰迪亚传奇的第三集。这一集的主角是前两部中的坏蛋玛尔寇。它是站在玛尔寇的角度来谈凯兰迪亚的故事，想用这种方式说明“好人不一定是完人，而坏人也不一定是十恶不赦”。在对话上，为玛尔寇精心设计出老实、正常或说谎的对话指标，让小朋友玩者也能辨别好坏。这个游戏在画面、音乐和音效方面都比前两集有所进步。最后游戏结束时的工作人员名单也很有看头，不可错过。

二、完全攻略

背景

玛尔寇真是杀死威廉皇帝以及凯瑟琳皇后的凶手吗？事实上，在很久以前的凯兰迪亚王室中，威廉与玛尔寇是很要好的表兄弟，而克拉克为了争夺权利，便在当时的格瑞克国王及维克特王子的帮助下发动了政变。政变的结局，威廉成了国王，而克拉克的女儿凯瑟琳则成为威廉的妻子，并生下王子布兰登(Brandon)。虽然威廉登上了王位，但玛尔寇仍然与他友好相处。

但是凯兰迪亚大陆的灾难并未停止，王室中威廉皇帝和凯瑟琳皇后又为那把魔法匕首所害，克拉克为巩固自身在凯兰迪亚王朝的地位，公开指责玛尔寇是杀人凶手，玛尔寇就被魔法囚禁在牢狱中。

牢狱中的玛尔寇在囚禁他的魔力消失后，开始对他的侄子布兰登和布兰登的爷爷凯莱克实施报复，但是他的报复行动失败了，自己也变成了一尊石像，被丢在凯兰迪亚王宫外的

垃圾场中。现在一个急雷电闪，变成石像的玛尔寇复苏了，玛尔寇的复仇也再次开始。

凯兰迪亚大陆

玛尔寇醒来，发觉自己在城堡废垃圾场(Castle Dump)中，捡到钉子、空瓶以及布兰登的旧靴子、坏锯子、橘子皮、铁钉，每件物品不一定都用得到，也不一定一次能全找齐，可能需要来回多次。用铁钉吓松鼠可加得分点数。由城堡下方的传送器(Transports)来到广场，用钉子打开右边房门的锁，进入玩具工厂。这个弯钉子(Bent Nail)以后可做鱼钩钓鱼。

玩具工厂后头是玛尔寇的房间。玛尔寇在柜子抽屉中找到用绳子绑着的橡实，以及床底下小丑的棒(Jesfer Staff)。他在自己房中稍事休息后便四处走动。在玩具工厂中会发现一个洞，下洞后来到地窖(Cellar)。先站上毯子，按毯子上的绿苹果，再按红苹果，进入魔法师达姆(Darm)和紫龙(Brandywine)的房间。如果没有伪装成默剧小丑会被赶出来。达姆要三明治，紫龙要松鼠，然后欺骗达姆让他和紫龙说出地窖秘密洞穴中有传送药水(Portal potion)的秘密。

从地窖上方出去，进入大厅，看到一座叫作真理之声(Voice of Reason)的雕像。来到广场，广场上方有个三明治店，往右出了广场，一路上经过城市边缘(City limits)、剧场、郊区、传送器，便到达十字路口(Cross Roads)。往上走是凯瑟琳皇后的坟场，要想法找几朵花来与死者的灵魂沟通。往下便到了多克港(Dock)，好像只有马戏团的成员才可乘船离开。用弯曲的钉子和绑着绳子的橡实(nut－on－a－string)做成钓具，在港口右下方的水中可钓到鳗鱼。往左来到起落场，玛尔寇在这里见到已成为飞马的珊西亚(Zanthia)。珊西亚要玛尔寇马上离开凯迪亚大陆，不要再做对凯兰迪亚人民有害的事情了。玛尔寇预感到自身的危险，据说凯兰迪亚新警长赫曼(Herman)也要立即逮捕玛尔寇呢，倒不如先离开这个大陆再说。

先到城市边缘上方的农场(Dairy)，找到芝麻种子，把它和鳗鱼混合在一起，成为肥沃的种子。然后，玛尔寇用空瓶子在剧场的青蛙雕像嘴里取水，回到玩具工厂后面的住处。进入地窖，把肥沃的种子种在左面的墙壁上，浇上水，施过肥的芝麻种子快速成长，涨破了墙壁，玛尔寇进入一间密室(Catacomb)，密室右下方的螺形物中有传送药水，用空瓶装药水，来到青蛙雕像那里，站在地板上的图案和密室中的容器很像的地方服下药水，便被送到猫岛的上方遗迹(Ancient Ruins)，从这个地方顺着梯子向上走是狗堡(Dog Forik)。

猫岛

玛尔寇来到猫岛时，发现狗族已经统治了猫岛。玛尔寇遇到了狗车夫和猫。他们要玛尔寇去丛林中寻找福拉飞(Fluffy)，并帮他完成革命。玛尔寇搭车来到猫岛的北滩，发现这儿有大批海盗，玛尔寇便和海盗首领基恩(Jean)商量，让海盗帮忙。海盗首领认为只有在玛尔寇找到魔力武器之后，才愿率部下帮助他。

玛尔寇登上猫车，来到狗堡(Dog Fort)。与狗公爵(Duke)谈话，了解到猫岛的情况。原来狗族为了猫岛上的大量芝麻种子，便用武力占领了猫岛，并使大批猫成为奴隶。玛尔寇在地上找到砍刀，用它砍光狗堡右边树林中的杂草，在右边发现一个树洞，再回到狗堡后面的上古遗迹，发现这里变亮了。玛尔寇回到狗堡，又把堡左边树林中的杂草和毒蛇砍光，捡起地上的骨头(Bones)，若是觉得身上有虫子，可跳入画面中的小水坑中清洗。往右、往左各走一步，拿到大量的骨头。接着向上走，遇到福拉飞。福拉飞说狗族毁坏了猫族的食物供应机(Mouse

Fication)，要玛尔寇找到6颗宝石以修好猫祭坛(cat altar)的雕像群(Colossus)，就能恢复食物供应机的正常运转。

玛尔寇答应后，得到一个皮老鼠。玛尔寇来到猫祭坛，雕像废墟在祭坛的左边，这时有6个石球。用皮老鼠将石球恢复成猫雕像。然后回到上古遗迹中，进人右边的图形室，对墙壁使用皮老鼠照亮墙壁，经过研究，找出猫雕像和宝石的关系，然后回到地面上。如果一时不小心使用水晶鼠使玛尔寇变成老鼠，可去找福拉飞求救，他会给玛尔寇吃奶酪(cheese)，吃后就可回复原形。将6块以上的狗骨头交给狗公爵。公爵就开始挖洞埋骨头，埋骨头时也刨出许多宝石，捡起6块以上的宝石(不够可重来)，回到雕像群，按照刚才分析的结果，从左到右按以下顺序排列以下宝石：珍珠(Peal)、黄玉(Topaz)、紫水晶(Amethyst)、祖母绿(Emerald)、蓝宝石(Sapphire)、红宝石(Ruby)。正确的宝石位置会产生光芒，将魔鼠变成水晶鼠，这个水晶鼠可把任何人变成老鼠。玛尔寇找到福拉飞，谈了几句后回到祭坛，发现大部分的猫都躺在地上不肯工作了，玛尔寇回到北滩(north beach)，见到海盗首领后对一个叫罗易(Louie)的人使用水晶鼠，首领见玛尔寇魔法厉害，马上下令开船。

当玛尔寇回到凯兰迪亚大陆，一上岸就让埋伏在一旁的赫曼抓住了，原来海盗首领和赫曼事先已经有了安排。玛尔寇因此被放逐到世界的尽头(End of the Earth)。海盗船长将玛尔寇奚落一备，丢了3枚金币给他。

世界的尽头

虽是世界尽头，玛尔寇也没有放弃希望。先用海盗留下的金币从右边那台售物机中可购得雨伞、救生圈、蛙鞋和止滑鞋。救生圈和打气筒只能向瀑布下滑，雨伞和雨伞套只能向岩石下降，蛙鞋和绳索只能从瀑布向上游，止滑鞋和鞋扒只能从岩石向上爬。再为自己在左边的机器买一份保险。保险可以在滑水失败时回到瀑布顶端外加两枚铜板，不买也没关系，失败时可以自动取档，再给一次机会。

这里有两个浮桶，可用于滑到下面的岩石层，总共有4层，左边的浮桶只能滑到第1层，之后两层需用买来的用具继续往下滑。右边的大浮桶可以滑到第3层。乘坐左边的大浮桶滑到第1层，看到了禁止使用泳圈的标志。玛尔寇套上救生圈，拿出打气筒(Pump)给石头上的黄花打气，站到这棵涨满气的植物上，玛尔寇被弹到左边的石壁上，进人洞穴看看，穿上救生圈跳到瀑布中，到达第2层，可以看到禁止使用雨伞、止滑鞋的标志。看到瀑布中央突出一根钩子，用雨伞跳到左边的岩石，进洞穴看画。然后打开雨伞从岩石往下跳，到达第3层。这里有禁止使用蛙鞋、止滑鞋的标志及洞穴。用雨伞从岩石往下跳，到达第四层。这里有禁止使用蛙鞋、止滑鞋的标志及洞穴。进人洞穴，搭上一部飞车，结果被绑到鱼宫，还昏睡了好几年。收破烂的捡到了玛尔寇，把他的灵魂卖给了鱼后，玛尔寇的脖子从此戴上一个项圈，成了鱼后的奴隶。

与画中的人鱼交谈，得知自己的处境。玛尔寇与鱼后玩游戏，需输掉每一盘，并称赞鱼后棋艺高明，才可脱离险境。经过交谈，得知鱼后最怕老鱼王(Yurgmumph)。老鱼王已魂归故土再也回不来了。得想办法到地府中把老鱼王召回来。

出鱼宫向右走来到垃圾堆，玛尔寇假装收税员从蝙蝠鱼(batfish)处得到两块金币，可重复此过程，直到有足够金币。爬上滑水道，坐下后扳一下开关可滑到垃圾堆里。在垃圾堆中

有两次找东西的机会，以后会被蝙蝠鱼赶出来。多滑几次就可找到报纸、虫、钥匙、袜子等物品。这些物品可卖给蝙蝠鱼，虫子可卖一枚金币，相同的物品(钥匙、袜子)3个也可换得金币一枚。虫子还可在苹果里找到，在鱼教室的讲台上有个苹果，用小丑杖抚弄小鱼造成骚动，趁老师不注意时可偷走苹果。如果玛尔寇被鱼后召回玩游戏，可将金币给人鱼侍从，它就会代替玛尔寇下棋。

在水源之处有门单程旅行炮，单程5块金币，第2次10枚。通过旅行炮来到地府，与办事员(Clerk)交谈，她会说出很多事情，从他的话中得到召唤鱼王灵魂的方法。首先要找一个顽强者的肖像、一个纪念故去事情的物品及7个希望死者还魂的人(鱼)。金币也可算是肖像的一种吧，搭水道飞车回到垃圾堆里找一份旧报纸，然后在鱼后身后找到7个愿意为老鱼王还魂的人。这时玛尔寇又被召去下棋。到鱼宫去，老实地告诉鱼后她的棋术有待商榷。再一次进行比赛，当画面上的希望显灵的人达到7个(不包括玛尔寇和鱼后)时，放下旧报纸和金币，鱼王就现身了。鱼后见到老鱼王后吓得逃走了。

这时玛尔寇回到地府，和排在队伍最前面的老头交谈，可排在队伍的前头，再与办事员交谈，来到地府大厅。在办事员向凯兰迪亚核查资料时，与每个灵魂交谈，结识一下新朋友。过了一会儿，地府中的办事员说玛尔寇必须被送至凯兰迪亚，此时项圈会脱落。通过导管传送，找到一个钻土机，乘上钻土机就可回到本来的大陆了。

凯兰迪亚大陆

回到凯兰迪亚，在城堡中看到可恶的海盗船长用鼠水晶将布兰登和凯南变成了老鼠。路易要玛尔寇用猫岛的宝石来交换布兰登等人。此时可选择3种方法往下进行，分别是善良(Stewart)、中庸(Middin)、邪恶(Gunther)3种方式。

邪恶法

先在垃圾堆里找到钉子和绑着绳子的橡实(nut－on－a－string，在玛尔寇家的抽屉里也可找到)。来到魔术师门前，用钉子打开门锁。几年前的澡堂这时已改成当铺了，在这里可找到芝麻种子。再准备一些玩具，放一些芝麻在树干上，再用绑着绳子的坚果催眠松鼠。抓到松鼠后，用魔毯来到达姆的房间，用松鼠与飞龙换得传送药水。然后玛尔寇在剧场上使用传送药水，便来到猫岛上古遗迹。向上走入狗堡，拿起砍刀，向右走3次，便会见到福拉飞，玛尔寇提出取回6颗宝石的要求，正合他的心意，因为懒猫又得劳动了。因此他给了玛尔寇一个奶酪机(Cheese Maker)。玛尔寇向右来到猫祭坛，用机器制造一块奶酪，喂给中央的老鼠雕像，便得到6颗宝石。再回去找到福拉飞，得到一个鱿鱼罐，闻了这个具有魔力的东西后，就可回到凯兰迪亚大陆了。

到凯兰迪亚大陆后，先找到鱼后的项圈以及其他一些有用的东西。回到城堡，把宝石和项圈给了正与鱼后下棋的海盗首领。戴上了项圈的船长很快就被鱼后召去下棋了。

中庸法

找到钉子，同样以邪恶法的步骤到魔术师的屋中，用钉子打开3人身上的枷锁，让珊西亚获得自由。从地窖来到大厅，看到珊西亚在配制飞马的药水。玛尔寇去玩具工厂做出一匹木马，回来交给珊西亚，飞马药水完成了。在起落场使用飞马药水后进人猫岛。拿到砍刀来到狗堡前，用砍刀把狗公爵埋的骨头都挖出来。捡完骨头，往左走3次，见到福拉飞，用10块

骨头交换 6 块宝石，而福拉飞也打算用这些骨头与狗换武器。

用邪恶法的步骤回到凯兰迪亚大陆，到了凯兰迪亚大陆后的步骤也和邪恶法相同。

善良法

玛尔寇先去垃圾场找找，没发现什么，再去皇宫和罗易谈话，竟被变成老鼠关进了房子。玛尔寇用小丑棒逗弄其中的一只老鼠直到有铁钉掉下来，于是用钉子放开自己和其他的老鼠。再用鳗鱼和种子混合并将它种在门上，给种子浇水就可弄破大门。玛尔寇拿起烧瓶出去，拿到珊西亚的一块奶酪后恢复原状。然后又去找罗易对话，得知要用猫岛宝石才能解救凯兰迪亚，然后从地窖来到珊西亚处得到飞马药剂，于是按中庸法的步骤去拿宝石，然后回到凯兰迪亚处理掉海盗。

回到玩具工厂，在床下找到国王之肖像，找真理之声聊聊，得知让人怀念的事物是三明治，在玩具厂找一些玩具带上，然后去当铺。用 6 颗宝石换得 3 把芝麻种子和木叉(Crutch)。钓到 3 条鱼，用其中两条加工成肥沃的种子，加上水后去农场得到奶油，最后再在先前旧地找到一个三明治专卖店(Fish Cream Parlour)。进去后，用木叉修好机器，然后再用原料制成三明治，带上物品来到大厅，将肖像放入左边魔法柜中，把三明治交给真理之声。随后玛尔寇被传送到三明治专卖店，威廉国王即可显灵，向人们诉说事情的真相。大家听后议论纷纷，克拉克躲在一边，面带愧色。玛尔寇回到家中，想休息一下，却先后有推销员和克拉克带着布兰登来打扰，布兰登要玛尔寇去当国王，去吗？当他再次躺下，又有人来敲门。结局会因有 3 种选择而有所不同。

三、游戏心得

攻略方法不止一种，因此未必要按本攻略往下走，本攻略的好处是让玩家能有一种方法看到最后结局。简单点说，游戏中的谜题有多种解法，例如摘花可用剪刀剪，也可用破瓶子割取。复杂点说，离开城市的方法还有以下几种：

(1)玛尔寇来到郊区，见到马戏团团长迈姆在表演。当他背对着画面时，将鳗鱼塞入迈姆的衣服里，马上离开。迈姆因为身上有鳗鱼感觉不舒服，会去洗澡。跟着迈姆来到澡堂子，说些谎话，再在投币箱中使用钓具，就可进入澡堂。然后将右方的水温调节器调到红色的底端，热水会让所有的洗澡的人离开澡堂，这样玛尔寇就可装成迈姆。把肥沃的种子种在魔法柜下面，浇水后，魔法柜便会翻倒，致使珊西亚手脚大乱。这时玛尔寇将木马投入锅中，飞马药水便大功告成了，用空瓶装上药水，把药水带至飞马起落场。喝下药水后便会变成飞马，离开凯兰迪亚，降落在猫岛。

(2)化装成迈姆的玛尔寇，已经不担心别人抓他了。逛到码头时，想乘船离开，但是看门的狗需要一块三明治才肯开船。玛尔寇先回到玩具工厂，造了几个玩具，在城边看到一个小孩，用玩具与她换得三明治。拿着三明治给看门狗，便可乘船来到猫岛。

(3)玛尔寇带着橡实及 3 把芝麻种子来到垃圾场，将种子放在木头柱子的后面引诱松鼠，然后对松鼠施以橡实，使松鼠催眠，一把种子抓一只，再将松鼠投入机器，看机器的说明书，按下绿色开关，就可做出 3 个皮球。带着皮球来到码头，用谎言和皮球表演抛球杂耍，然后就可以离开了。

黎明之砧

Anvil of Dawn

一、游戏简介

这是由制作过《魔法门英雄无敌》的 New World Computing 公司制作，授权智冠科技编译发行的第一人称主视觉 3D 迷宫冒险游戏。游戏采用 320×200×256 色的模式构筑了整个世界。从音乐、音效、游戏内容等各方面都可评五星，被评为 1996 年全美最佳角色扮演类游戏。其华语配音随人物性别、情境、情感的不同有不同特色，达到声情并茂的效果。这个游戏的对话界面很有创意，在对话中屏幕右边会出现一个关键字的选择，当选择一个关键字后，便会以该关键字为出发点，提出新的问题，如果回答中包含了新的关键字，则又会自动加人关键字选单中，这样可感受到一个十分真实的对话状况。其自动地图绘制功能达到很高的水平，不仅可切换迷宫全图，而且游戏画面右下角有个小地图，让玩家把走迷宫变成一种乐趣。

游戏故事讲的是一个叫 Void 的神创造了闪电，名为黎明之砧(Anvil of Dawn)。这道闪电成为光的本质，而它和诸神的密法结合，产生出各种元素系(大地、风、火、水等)，这些元素再同闪电结合造成了世界和腾庇斯特(Tempest)大陆。直到今天，黎明之砧仍然从天而降，并深深影响整个世界。最初世界处于极大的混乱中，各元素力之间互相对抗，都想将腾庇斯特大陆据为己有。在这种情况下，诸神介人，强制各自然力量订制条约，维持一种不稳定的平衡。人类就是他们所制定的条约，也是神最后创造的东西。人类生来就有控制各元素的能力，因此产生了语言，这种语言由许多符号组成，后来制出魔法。但和平被黑暗之神破坏。整个岛被黑暗军团占据，光明者一方只剩下一些冒险家，利用他们本身的力量同敌人对抗，要将黑暗力量赶出腾庇斯特大陆。

二、完全攻略

游戏背景

魔头的军队入侵风暴大陆，所到之处一片废墟，除了女王的城堡外，几乎所有的国土都沦陷了。女王召开会议，决定找一名勇士去盗取魔头的魔力之源，并带到黎明之砧毁掉，使魔头的魔力消失，从而战胜魔头。与会的 5 名勇士跃跃一试，我就是从中挑选出来的一个，根据玩家的喜好，可以改动我的参数，在总点数不变的情况下，可有不同点数的力量、耐力、法力和敏捷程度。

城堡

我从睡梦中醒来，在身后的宝箱中取得一株魔法树和一瓶医疗药水，打开墙上的机关步出房间，出门就碰到小男仆维雷夫，他要我去找宫廷魔法师和兵器员。下楼来到大厅 1 层，从宫廷魔法师襄卢卡那里学到医疗术及一个战斗用法术(土、风、火、水、电这五个族群中任选)。在地下一层遇到兵器员泰尔，拿到武器(可在劈砍、戳刺、挥斩、投射 4 类中任选)。在宫

殿地下二层，见到阿查雷哈大师，他告诉我能通过空之门可到狮鹫堡，从那里出发到黑暗灯塔找到魔法师凯里，了解魔头的秘密。我勇敢地踏入了空之门。

狮鹫堡

来到狮鹫堡，与敌人战斗，从敌人身上找到钢环钥匙，用它开启迷宫左上角的一处锁柜，升起身后的铁栅栏，找到被囚禁的狮鹫堡领主。他给了我一个戒指，让我去寻找他的忠诚卫士帕沙发。上楼找到天补术的法术卷轴，并学会这一法术，当我将一块巨石压在活动地板上时，通向风暴大陆之门打开了。

黑暗灯塔

在通向黑暗灯塔的路上，见到了帕沙发。他见到狮鹫堡领主的戒指后，就给了我一只装金币的棕皮带。告别帕沙发来到海边，用天补术修复了通往黑暗灯塔的栈桥，进入黑暗灯塔，边打边走，一边关掉墙上许多突出的大机关，在灯塔的上层找到了凯里，但他已不幸遇难。把一旁的大珍珠放在鱼形雕塑的嘴上，打开宝箱，念箱中的一篇咒语，珍珠上出现法师的灵魂，他告诉我离灯塔不远处有条沉船，里面有个恶魔知道魔头的秘密，他让我在灯塔地下室里找到召唤海螺，用它唤出海怪。我下到灯塔底层的大陵墓，一路上拾到召唤之书、召唤号角与生命之灯及召唤海螺，以及如何使用召唤海螺的《壳之书》。然后用生命之灯和召唤号角让无法动弹的石象鬼消失。走到隧道深处，在最东面的角落发现一间密室，通过那儿的传送口，找到一本被锁住的魔书，学会用黑暗斗篷的法术。回到灯塔一层，从灯塔北出口走到栈桥尽头。

海底迷宫

在平静的海边，我用召唤海螺寻来了水怪，好心的水怪将我送人通往沉船的水下迷宫。按照水怪的吩咐，我避开了可怕的海洋夫人。找齐 9 颗珍珠，并把最后一颗珍珠放入墙上的洞中，沉船之门也就打开了。

沉船

在古老的沉船中，我战胜溺毙水手，拾到 8 颗水手的心。在船头的船仓中找到了凯里法师所说的恶魔。它的话让我知晓了魔头的力量来自深黑火山岩。恶魔告诉我关于铸造收藏黑火山岩的宝箱的 8 个谜题。

地下城

从水底迷宫西边的出口离开，进人黑暗的地下城，与变形的怪物战斗。在被魔头军队洗劫的城市废墟中找到了一个可怜的小女孩。她告诉我这个城市所遭受的劫难，她说她的父亲还被困在下面的坑道中。进入矿坑中，遇到崩塌的坑道时用天补术让坑道回复原样，终于救出了女孩的父亲，拿着他给我的心之诱石在矿区里转悠，最后诱出铸造宝箱的第一件材料：心石。在地下城能找到魔法树和鹅卵石。

障碍区

从西边的出口走出地下城，遇到五个勇士中的魔法师伊米斯，他说别人都去了棱堡，他自己想去老神木。告别他向西，半路上向破屋中的矮人买了一些东西，其中有疯狂雷电法术。经过一片凄凉的战场遗迹，进入障碍区。在一处暗墙找到一支对抗魔头的风暴大陆军队，我有任务在身，无法加人他们。找到一块枯手钥匙，用它救出被囚的猩猩首领。消灭几个魔头士兵，用 4 块巨石压住了障碍区四角的 4 个压力地板，用 4 把象牙白狮钥匙打开 4 道门。按

下 4 个墙上的按钮，再打开 4 个门。然后从西边门外的一条通道继续向西行走。

月之神殿

离开障碍区西行来到一个由 4 个祭坛包围的小广场，在其西南方的一个老者说这就是神圣殿堂的所在。他给了我一个树叶环冠，并教我法术。当我把拿到的春分盘与太阳盘放入东方与南方祭坛中的洞中，发现它们是如此吻合，因此，我还需再找两个盘。离开小广场，向北来到月之神殿，一支神奇的羽毛笔点点桌面，似乎要告诉我什么，我将刚在门口拾到的一张空白羊皮纸给了它，可是似乎太短了，我从神殿里找到不少空白羊皮纸让它写，原来神殿中的僧侣们被魔头的魔力变了形，并移到了死亡之城与东塔，并告诉我峭壁有 3 条路，其中一条是有通行石才能通过的拱桥。在神殿 2 层找到了神殿的主人：月之女神。她告诉我要越过峭壁需要老神木的帮助。当我看到她为风暴大陆而哭泣时，用圣洁的圣杯留下了月之女神流下的泪水。这是铸造宝箱所需的第 2 件材料。在月之神殿还可找到 3 个灵魂屋、通行石等物品。

死亡之城

从月之神殿东边的出口进入了死亡之城，得到了秋分盘和月亮盘。用灵魂屋收服了红色灵魂。并救下象牙王子情人的灵魂，象牙王子为表示感谢，他那高贵的灵魂也走进了第 3 个灵魂屋。这样就得了铸造宝箱的第 3 件材料。

神圣殿堂

在神殿南方的小广场中，将太阳盘、月亮盘、春分盘、秋分盘分别放入四周的柱子的底座洞中，当我走到神圣殿堂中央、在一片眩目的白光中通过空无门来到神圣殿堂。在殿堂中找到水之龙符咒、土之龙符咒、火之龙符咒、风之龙符咒、空无之龙符咒、雷电之龙符咒。将这 6 个龙符咒分别嵌在墙上的凹槽中，打开走廊上的 6 道门。一路前行，最后见着了一棵由粘土僧化成的枯树。从他那里得知要制造装置深黑火山岩的宝箱需要找黑节瘤。然后用他的左臂化成永世粘土之珠给了我，这是铸造宝箱所要的第 4 件物品。

根之地

离开神圣殿堂，往西北方前进。在走向棱堡途中，先到棱堡南方的一片瀑布前，在瀑布后面有个山洞，里面隐居着一个魔法师。在这里学到焦雾之泉法术。然后来到棱堡前，看到五勇士之一的布莱斯被钉在十字架上。

棱堡

进入棱堡，把大厅中的几个斯格拉骑兵斩杀干净后，由右方进入，在一间屋子杀死一个剑士，得到黄骷髅钥匙。回到大厅，打开大厅左边的一个门，在左边的一个屋子里杀死剑士，得到铜日钥匙，回到大厅从右边进入，打开尽头的一个门。进入后在右边的小屋的宝箱中得到木柄轴和班斯的沸腾血法术卷轴。在拉掉墙上的挂杆关掉棱堡中间一些屋子的 3 处力场。在一处看到一个被冰封住的战士。我把在左边尽头的一个宝箱中找到的炽热余烬放在冰冻的战士后头，他便慢慢地解了冻。这个人是棱堡的指挥官。为感谢我救了他，给了我一个风暴大陆之冠，这就是用来打开通道，横穿棱堡跨越峭壁的钥匙。

老神木

回到地下场，由北方的出口来到老神木前，通往老神木的吊桥高悬着，由于水被巨石堵

住，操纵吊桥的水车不能转动，吊桥也就放不下来。我吹响大地之音后，堵住河道的巨石被震开，激流带动水车缓缓转动，吊桥徐徐落下。老神木有四层，来到顶层后，与老神木的精灵交谈，她给我一根治疗木手杖，要我们治好老神木七处受伤的根。我穿行于根之地的每个角落，用医疗术和神奇的手杖使7个枯萎的树根复苏。在治疗树根时，在根之地发现了一块紫色的岩石。这个岩石是老神木的守护者里究，为躲避魔头而变成了岩石。我从他那里学到花岗岩之护皮之法术，并得知琥珀龙就在这里。学会召唤琥珀龙的咒语后，告别了里究。在根之地进门不远处的传送点传送到根之地的一个地方，用红宝石打开一处暗墙，在里面的宝箱中找到一个玻璃瓶。然后召出琥珀龙，用瓶子装进小龙吐出的琥珀之光，这是铸造宝箱所要的第五件材料。回到老神木的顶层，再见到老神木精灵。按照我们的约定，在通向峭壁的出口外用老神木的躯干将我送过了峭壁。

芦苇平原

走过老神木架起的桥，来到芦苇平原。在茂密的芦苇丛中遭到魔头军队的伏击，这些军队惧怕我从老神木内室带来的致命苞芽，经过激战，从西北角杀出重围。在芦苇平原可拿到毁灭仪式法术卷轴，还要拿到几只红蝎子史卡拉克。刚出芦苇平原，在岩浆区的防御桥前遇见魔头派来驻守桥的双头巨人金克斯和伯陀。他们说着说着就把自己的弱点说出来，我拿这只红蝎子将我无法战胜的双头怪人吓得从桥上掉了下去。

铁泰坦

过桥后来到铁泰坦。邪恶的魔头把铁泰坦领主的身体变得硕大无比，堵住了各处的主通道。我答应领主帮他恢复自由，因此在堡中四处奔走，避开地上的陷井，避开其他危险，找到每层的控制开关。用魔法立方体消除了魔头的魔法（这几层都有假魔法，会使你的魔法失效，可打开地图检查一下魔法标记还在不在，等确定魔法关闭后，才使用魔法立方体，避免浪费），恢复了自由的领主大笑着跑开了，脚上的铁铐也掉了下来，这就是我用于铸造宝箱的第6件材料：一副铁铐。

泥沼区

从铁泰坦北门离开，一直向北走到了泥沼区。杀死信差后得到一只召唤号角，向东转过一道刀阵。我在泥沼区右下方见到一把被两只铁手紧抓着的黄金剑，用6枚金币放入黄金剑东边的墙上，用3枚金币放在西面的墙上，这样就得到了这把神奇的黄金之剑。在沼泽区东部的一个宝箱中得到通行号角。在中部一处见到邪恶之树，用黄金剑砍下邪恶之树的树干，拾起砍下的邪 恶之木，这是铸造宝箱的最后一件材料。在沼泽西北角找到理解钟鸣，使我能和西南部的风之神交谈，从她那里学到一种能避免掉入陷阱的舞石风法术。从北方的出口来到铁手顶端，远远就望见了邪恶之堡。用激昂的召唤号角召来一匹火马，将我带人邪恶之堡的顶端。

火之山

在邪恶之堡的上层，向东出门跳入一个空无门，来到了炎热的火之山。在火之山主洞的东南角的一个宝箱中找到一本《交易日记》，从中得知，要想到火之山下层的洞穴，需要有符咒的保护。在附近找到的宝箱中拿到了火符，用这个火符使我能够自如地穿越于火之山的各个角落。在火之山的下层见到了会铸造宝箱的黑节瘤，他有神给他的7件法宝加工制成充满

法力的宝箱。我带着他铸造的宝箱从火之山主洞穴的西方出口离开，回到邪恶之堡的上层。

邪恶之堡

在邪恶之堡内一路冲杀，一直杀到城堡的最下层。见到另一位战士达格诺被火山岩的守护者卡斯提蓝所俘，达格诺要我赶紧离开，却被卡斯提蓝一斧所杀。我用黄金宝剑刺穿他那件用深黑火山岩制成的盔甲，打死了卡斯提蓝。在门后的宝箱中就是魔头的魔力之源——深黑火山岩，将它收人宝箱中。再次穿越火之山的洞穴，向着黎明之砧奔去。

黎明之砧

我来到冰天雪地之中的黎明之砧，在门口的守卫者因长年累月的冰冻而失去了双手。我用天补术恢复了冰冻巨人的双手，并用前面已得到密码卷轴说出开门的密语。进人黎明之砧后，好容易摸索出墙上机关与地面压力板的搭配规律，摆脱了无形墙的阻碍。在邪恶之堡地下一层西北角拿到圣杯，让圣杯落人最后一个机关洞，出口的大门终于打开了。我抱着盛有深黑色火山石的宝箱，走向光芒直插云霄的黎明之砧。这时我见到了给大陆带来灾难的魔头，他以高官厚禄骗我的宝箱，但此时他已无力阻止我前进的步伐。当我抱着宝箱跃人黎明之砧的光芒之中，大地复苏，黑暗的法力消去，和平重现大陆。

数月之后建成的一座新建的纪念台上，燃烧的长明火永远闪耀。

三、游戏心得

1. 游戏的体会

(1)游戏开始时，选择人物属性时法力值不要太低，最好能在 500 以上。

(2)在学习法术时如选择冰铐法术(属水族)，是个很实用的法术。天补术是很多地方通关的关键，而舞风术可帮你越过地上的陷阱。

(3)游戏的迷宫都有一张地图，随着不断地探索而不断地完善，把能去的地方都走遍就见到应该见的人，得到该得的物，开过应该开的门。如碰到幻想墙不要错过，也就是发光的墙，后头就应该有宝物、秘道或人物等。发现有不明用途的开关，一般都要去拨动。它能开启的门可能在视野见不到的地方，查一下总平面图就可以看到。有些压力板踩上去没有反应，可先将附近的地板压住后，再回来试试。有些传送门多进几次可将你传送到不同的地方，有的却要往方向相反的传送门才能到想要去的地方。

(4)与敌人作战时，攻击后无论击中与否都先后退一步，再上前一步攻击，这样敌人就几乎没有攻击的机会。

(5)不用的物品最好丢弃，因为背着几百斤的重物，体力会迅速下降，并会影响战斗。

(6)选择不同的主角，剧情发展会有所不同，特别是那些与另几个战士有关的情节。但总的情节是不会有太大的变化了。

2. 秘技

在硬盘的游戏安装目录下键人：光驱盘符：\anvil\data\c 一 anvil(这里的 c 指的是安装至硬盘后的逻辑盘符)，然后输人 huangchihkai6951007436338(注意大小写)，对以下的 2 个问题都回答 Y。这样在运行游戏后有以下秘技：

E　　显示魔法经验值；

e　　显示武器点数；

F　　换人物；
f　　换人物状态；
k　　杀死敌人；
m　　换人物表情；
N　　魔法值+500；
n　　武器点数+1000；
q　　魔法值+1000，生命力+500；
W　　学会新法术；
F12　启动或关闭穿墙模式；
Alt+F7 写满笔记本。

龙剑客

Dragon Lore

一、游戏简介

这是一款冒险类游戏。容量为2张光盘。游戏的音响、操作、剧情和娱乐性都很不错。其中尤以三维动画做得精美，气氛渲染恰到好处，每个场景都十分生动、逼真而见长。

二、完全攻略

红衣骑士穿过城堡大厅中的客厅来到一间婴儿室，将刚满月的婴儿交给了一位农夫，农夫怀抱婴儿，慌慌张张地走出了城堡回农庄去。这时，一个手持巨斧的黑衣骑士骑着黑龙降落在城堡中，他施法术变出两只怪物，闯进了婴儿室。18年后……

农庄

18年后，婴儿沃纳(Werner)，也就是我，在这个用栅栏围起来的小院中长大成人了。一早，将我养大的老伯对我说奶桶漏了，让我找个能代用的东西。我在草房后面的地上找到一把战锤(War Hammer)，在房前的木车上拿起曲剑(Curved Sword)，沿着门口右边的小路走到底，在草棚里找到一块骨头(Bone)。回头把骨头扔给牛棚前的大狗，进入牛棚找到碗(Bowl)，回去见老伯。他让我将菜园子里面的奶牛黛西牵到农庄里。

在草屋里拿到绳子(A Length of Rope)，出门到西边菜园里找到奶牛，用绳子拴好奶牛，把它牵到捡骨头的地方，拴在旁边的小树上，然后回到农舍。这时老伯给了我一个冯·沃兰若德家的龙戒指(The Von Wallenrod Dragon Ring)，以后就可用此证明我的身份。他还给了我一支笛子(A Whistle)，让我到冯·沃兰若德城堡去。于是，我找到木盾(A Wooden Shield)，穿上皮甲(Leather Armor)，带上火石(A Flint)和硫磺(Sulphur)，拿起木杖(A Staff)，收拾一下行装，与老伯告别后就上路了。

龙骑士决议坛

出栅栏门向左一直走，吹一下笛子让拦路的大狗走开。来到龙骑士决议坛下，老伯曾说

过在议坛下安息着一位著名的龙骑士。继续向前遇到一个绿皮肤的龙骑士陈莱(Chen Lai),说今后将有12名龙骑士为我投票,如果我想成为龙骑士,可以选择不同的类型,或是武力型、或是智慧型,或是二者都有的折衷型,而他却比较偏向智慧型。从今天起,如果我的经验偏向智慧型,他的影像会出现在龙骑士决议坛的石椅上,否则,他的影像会从石椅上消失。

山脚下,我打开木门走进山洞,可是对面的另一个木门却打不开。我觉得山洞左边的墙壁有些异样,用战锤凿开后发现里面是一本符咒书(A Spell Book)。

我回到龙骑士决议坛。进入左边骷髅门内的通道里,在这个机关失灵的墓室里,找到一把旧钥匙(Old Key),用它打开右边的铁门。打败里面一个向我冲过来的手持大斧的骷髅兵,然后在右边墙上发现了一个正方形的小按钮。一按这个按钮,前方滚来一个巨大的石球,吓得我赶紧往回跑,要不是跃进右边的小石屋就完了。

石球在对面的墙上撞得粉碎,在撞碎的石球下面找到一把墓穴钥匙(The Catacomb Key)。用钥匙打开里面的铁门,搬开地板上的石砖跳进了墓穴,用老伯给我的戒指打开了墓门。只见墓室正中央停放着一口巨大的棺材,一头绿龙绕着棺材来回地走着。棺材左边好像应该镶着宝石的地方只剩一个小孔了。一旁的绿龙在我摸小孔时说,这两颗红宝石中的一颗现在在冯·沃兰若德城堡里面,并给了一卷开门符咒(Open Spell),我把它放进我的符咒书里。在山洞中我用开门咒很轻松地打开了锁着的木门。

十字路口

穿过山洞来到十字路口,前面一张大网拦住了去路。走进左边的旅店,有个矮个子的人坐在一位个子高的人的肩膀上,他们是靠收过路费以及为龙制作花蜜为生的,要我拿把长柄勺(Ladle)去飞龙那里盛些树脂来帮他们做花蜜。我来到大网右边的小山洞中,打败飞龙,用勺在中间的蜂巢里盛了一些树脂回旅店。这两人给了我长绳(Rope)、晨星(A Morning Star)和一卷火球符咒(Fire Ball Spell)作报答。我把符咒放入书中。用火球咒烧毁了拦在路上的网,来到河边。

河边渡口

在渡口遇到一名穿黑色盔甲的武士向我要船桨,说完就消失了,这时冲来一只怪物,我打败它,从它的身上找到船桨(Oar)。带着桨上船来到对岸。一位白发蓝脸的骑士从岸边向我走来,他是哈夫赛的佛玛泰,如果我继续以德服人的话,他将投我一票。

树林

我继续走向树林深处,在拦住我的一朵巨大的食人花下拿到一带角的骷髅头(A Strange Skull),用绳子绑在骷髅头上,做了一个飞钩,投向食人花上面的树枝,用飞钩荡过食人花。在花的后面遇到黑衣女人,她是龙骑士塔娜茜亚,她喜欢的是毅力坚强、剑上挂血的男人。穿过树林到一片巨大的蘑菇林,遇到龙骑士赛茜拉,她喜欢智慧型,如果塔娜茜亚投我的票,她就不投我的票。

喷水池

顺着河边的木桥来到喷水池旁,这里有左中右3条路,从右边那条路来到湖边。只见湖心一棵巨树上有一间草房,岸边有只巨兽正守护着一边的权杖。我从地上捡起个苹果,向巨兽投了过去,它就走开了。我拿起权杖,飞向树顶的茅屋,屋里的一位长着双翅的女人给了我

一把可打开离这儿不远的一个隧道里的门的钥匙(Faerys Key)。

花园

我拿着权杖飞到岸边,穿过喷水池,走进中间的小路。在一个花园中发现有红、蓝、黄3种颜色的花,我随手摘了一朵,结果昏倒在花园中。当我醒来时,见到将我救回来的龙骑士依万代尔的阿瑟,他是不喜欢暴力的人。他告诉我要摘花需要找到一种闻不到花香的方法。另外他告诉我,与我们家为世敌的龙骑士代尔可诺夫(Diakonov)肯定要反对我成为龙骑士的,只有和平公约才能让我们两家和平。

小城堡

从喷水池左边的小路来到一座不大的城堡,里面住着一个身穿黄衣背上长着翅膀的女人,给了我一个齿轮(Cog),并劝我不要使用她姐姐给我的钥匙(即Faerys Key)。我从城堡中间的圆形梯子进到上面的阁楼,在墙边衣柜里找到一块布(A piece of Cloth)。从圆梯下面的梯子走出城堡,回到喷水池旁。用池水蘸湿布,把湿布挡在脸上,然后到花园里摘了一朵蓝花,回到蘑菇处吃下蓝花,我一下子就变小了,这样就可以进到蘑菇林中见到赛茜拉的精灵朋友。

蘑菇林

在一旁的草丛中找到一个蓝色的瓶子(这是一个加命的瓶子)。见远处冲来一只红蝎子,打败红蝎子后进入草丛中间的一个蘑菇房子,见到一个长鼻长耳朵的绿色精灵,给我一个消除幻觉的符咒(A Dispell Illusion),我把它放进了我的符咒书中。从河边蘑菇房子的壁橱里找到一瓶绿色药水,来到屋外,喝下药水恢复到原来的大小。一旁的赛茜拉走过来对我的勇气和智慧表示赞赏,如果我在选举时不偏向暴力,她就会选我。

穿过花园来到一间农屋前见到身着红衣的龙骑士库拉,如果我的武力今后还是这么弱他就不会投我的票。

隧道

我用消除幻觉的符咒打开了右边墙壁上的暗门,里面是一条不太复杂的隧道,在隧道尽头一间空荡荡的房间里见到一个狮头人,他是龙骑士克劳斯,要我多用力量少用怜悯。我在地上捡起火把(A Lit Torch),在左边的房间里找到水桶(Bucket)。在隧道入口处向右拐有一口井,但奇怪的是井水在井的上面,用水桶盛满水后,来到隧道外面,只见对面房子的铁栅栏紧闭着,旁边墙上用来开门的机关正好缺个齿轮,将齿轮放了上去,再将水桶挂在旁边的把手上,铁栅栏门慢慢地打开了。里面是个圆形的大水池,水池上方有个平衡支板,支板的两端各有一只大箱子。一端是银箱(The Silver Chest),取下银箱后,另一端的金箱就落入水中。再回到隧道里,在左边尽头的房间中央停放着一口大棺材,里面躺着一具托起双手状的骷髅架,将银箱放到骨架的双手上,棺材就沉到地下,在棺材上面拿到戒指(Fujitomos Dragon Ring)。原来他是12个骑士中惟一一个死去的骑士费吉托姆,我取回了他的灵魂,也就有了他的选票。走入房间另一端的漆黑的通道,借火把的亮光推开了里面的大门。

小河

来到山脚下,右边有条不深的小河。对面走来头戴六角盔手持大斧的武士,他是龙骑士荷耐壮克何南,要我先被狗鱼吞进肚中再想法出来。他要我从世上仅有的一条喜欢宝石特别

是钻石的鸭龙那里拿一块很漂亮的宝石给他，就能得到他的选票。我跳入河中，果真葬身狗鱼腹中，在鱼腹里找到一块巨大的钻石(Large Diamond)，我拿起大斧朝鱼肋猛砍过去，狗鱼一阵痉挛，将我吐到河对岸。我沿着河边来到瀑布旁，河水从这里流入大湖。小心地踩在露出湖面的大石穿过瀑布，来到瀑布后的山洞中，一条鸭龙正绕着满地宝石走来走去。我把从鱼腹中的得来的钻石给了它，它让我任选一块作为回报，我顺手从它身后拿了一块鸭龙宝石(The Jewel of the Duck Dragon)，按原路跳过河，将鸭龙宝石给了荷耐壮克何南。

峡谷

踩着湖上的浮石来到岸上，前面的路被落石堵住了。一旁的山坡上矗立着一座高台，空中飞来一只巨龙，正落在高台的石柱上，飞龙上跳下一个女人，她是爱瑞斯家族的海丽尼亚，曾发誓只让沃纳通过。我掏出戒指证明我的身份，她给了一把只能用一次的镐(A Pick)。走下高台，用镐刨开堵在路上的落石，来到峡谷，峡谷上的木桥已经断掉了。一向反对我的龙骑士代尔可诺夫给了我一把开辟回去之路的斧子(Diakonovs Axe)。我却用它砍倒了一棵老树，树干倒向峡谷的另一边，正好搭起一座独木桥。过了桥，避开正在谈话的一高一矮的两个人，穿过山来到湖边。这里有8根大小相同的石柱，还有几把石椅，一个双头四手拿着四把大斧的怪人正在那里走来走去，他是怪胎两兄弟希吉尔的希万和异瑞夹林的亚历山大，他们要我从两个贼那里要回花瓶，就能得到他们的选票。我回到峡谷旁干掉一高一矮两个贼后，得到两个花瓶，其中一个已经碎了。将花瓶给了怪胎两兄弟。穿过城墙，来到冯·沃兰德城堡的大门前。

冯·沃兰德城堡门厅

进入城堡的门厅，见到两座巨龙石像，中间摆着一颗珠子，这颗珠子由巨龙守着。穿过门厅，在吊桥尽头，用家传的龙戒支开看桥的巨龙。进入城堡大厅，迎面一个守卫挥动着大杵向我冲来，只好把他干掉。来到宝座前似乎看到父亲被代尔可诺夫陷害的一幕。我在城堡中搜索线索。

教堂

来到大厅左侧的教堂大厅，在圣桌上找到一个圣水喷子(A Holy Water Sprinkle)，在里面主教的卧室中找到一些蜡烛(Some Candles)和一本圣经(A Bible)。回到教堂大厅，把蜡烛插到蜡台上，忽见圣桌后面的机关打开了，我拿走里面的东西，这是城堡徽章的一部分(Part of the Von Wallenrod Seal)。

图书馆

在大厅的右侧图书馆的龙书架上看到一张纸，可知释放被锁住灵魂的最简单方法是把一个容器放在被锁住的灵魂旁，然后打碎它，再把龙神像放在上面，浇上圣水，即可解救出被锁的灵魂。

大厅

在宝座的后面有四扇门，在最左边的门里的墙上拿到龙神像(A Dragon Effigy)，打破墙边的玻璃瓶得到石眼(A Stone Eye)。再到最右边门里的卧室，扳动壁炉左边的铁柱进入里面的小屋，从棋盘上面的吊篮中拿到一把小钥匙(A Small Key)，用它打开旁边的木箱，里面是城堡徽章的另一部分。

右边的另一扇门是通往城堡上部和地下室的楼梯，向上的楼梯被看不见的墙堵住，只好往下走，可是地下室的门被锁住，在门边拿到一把长剑(An Orna)。回到上面的大厅，进入左边靠近宝座的门里。这个小会议厅右边的墙上悬挂着的长剑盾牌少了一把长剑，我便将捡到的挂了上去。结果长剑和盾牌向旁边移动，后面是个暗盒，里头有城堡徽章的最后一部分，把这三部分徽章合在一起，原来是地下室的钥匙。

地下室

打开地下室，进入左边的门，从梯子上去，找到一把断了的钥匙(Broken Key)，然后再进入右边的门，沿着走廊走，在左边的一排小门里有一具盖着油毡的骷髅，在这里找到一块石眼(A Stone Eye)。出了这排小门后继续向前走，推开前面一道木门，我看到左面的餐厅中坐着一个背后插着一把剑的一具白骨。在石台上找到一把勺子(A Empty Ladle)，在屋角花盆旁发现一个铁钩(A Crowbar)。

在走廊右边一排小门里的油毡下发现了一块石眼，走廊中间的另一扇木门被锁住了。先去右边最里面的小门，这是一间打铁铺。我想也许可以用身上的断钥匙打开走廊中间的木门，在打铁铺里柴房里拿到一袋煤(A Sack of Coal)，把它放进炉子里，再用硫磺和火石打出火种点燃炉子，用风机使炉温升高，再把断钥匙放进炉中烧红，然后把烧红的钥匙放到铁台上，用锤子敲打，用勺子取水池中的水，浇在烧红的钥匙上修好了钥匙(The Reforged Key)。走出打铁铺时顺手捡起地上的钢锯(Hacksaw)。

城堡底层

穿过狭窄的通道来到城堡的最底层。房间四角各有一个小门，在后边的小门里是藏宝室，在宝箱上找到整个城堡的示意图。出了藏宝室来到牢房前，见到双手被头顶上的锁链吊挂的骷髅，于是根据在图书馆学到的方法，用圣经、圣水喷子和龙神像搬开了骷髅，在骷髅下找到一把魔钥匙(The Magicians Key)。

在中间的牢房内靠墙有把宝剑，一动它会有巨嘴怪物跳出来，而我的长处是智力，凭武力是打不过的。

在右上角的刑房内有一个手使棒棍的怪人，从这间屋子里拿走铁钳(A Pair of Pliers)。

在左上角的房间里有个大水池，有 3 种方法通过：一是从梯子处跳下水池，在池底找到一个摇把(A Crank)，摇动摇把，可使水池中的水通过喷水池旁的水龙头注到喷水池中。再回到无水的水池里打开另一扇门，绕山后小路可到达龙穴。二是用在餐厅得到的铁钩撬开水池的木门，这时从梯子下到龙穴的路被水封死了，只能从水池下的另一扇门绕后山小路进到龙穴。三是不进此房间，但需得到牢房里骷髅下的钥匙。从左边靠墙的梯子下去，用钥匙开门，也可进入龙穴。

龙穴

我走进龙穴，掏出龙戒让大飞龙看了一眼，大龙告诉我它被魔法囚禁在这里不能动，它给了我魔粉(Some Magic Powder)和睡药(Some Sleeping Powder)，要我将它的儿子带到这里来，它的儿子在龙蛋里呆了很多年，要到龙巢里才能孵化，孵化的热量要靠城堡入口处的熔化球(The Molten Sphere)。

出了龙穴，来到左下角的房间，这里好像是武器室，在门左边的武器架上发现第 4 个石

眼，把这 4 个石眼放进两边墙壁各有一个黑色的无眼骷髅的眼窝中，盖在房间石台上的 4 个罩子就打开了，拿到盾(Shield)、剑(Sword)、弩(Crossbow)和第 2 把钥匙(The 2nd Key)。穿过有宝座的大厅，来到城堡入口处。把装有睡药的瓶子递给上面的守卫，我见它睡着后就拿走了熔化球。

城堡二楼

进入有宝座的大厅，到楼前使用魔粉，消除那道无形的墙，我来到城堡的上层。在左面的大酒桶上有个小楼梯，干掉那个骷髅兵，可从里屋的床头柜中找到一颗金属球(Metal Ball)。进入另一个门，经走廊来到左边的楼梯，在楼梯旁的花盆边又发现一颗金属球。从楼梯下面的小门走进一间婴儿室，这是我小时候住过的房间吧，我拿起小床上的一个红奶瓶(Red Bottle)，捡起地上的积木间的一颗金属球，从房间的另一扇门来到另一个走廊，在左边窗口外的龙巢里有颗大龙蛋。用钢锯锯断窗栏，跳到龙巢里，把熔化球放在龙蛋的旁边，用钳子把球击破，释放出热量。这时的龙蛋可取走也可不取走。

我再回去见老龙，它告诉我城堡中有个秘室。我骑上飞龙来到城堡上层的小暗室，冲破墙壁进入室中，见到一个传送符咒(Ateleport Spell)的纸卷，地上的木箱里有 12 名龙骑士的血，我找到了代尔可诺夫的血(Diakonovs Blood)，然后用传送符咒回到了龙巢。

从龙巢对面卧室里的另一扇门出来，来到一间有两张床的卧室，从书架上拿到金属球。走到阳台，阳台上的矮人雕像让我把它放在龙巢内的龙蛋旁，它会带我去一个秘密的地方。我依它所说把它放在龙蛋旁，雕像说下一个龙蛋在龙巢里时还会来的，这时破碎的龙蛋里小龙已不知去向，我才发觉上当。回到老龙身旁，老龙对我太过于容忍的缺点很感失望，不过它还是带我去一个我们家族的人才能到达的秘密地方，但要我给它一个我曾用过的东西，我给它我用过的红奶瓶。我们来到城堡上层的一间会议厅，房间一角木箱上的老鹰头上挂着一把钥匙，我记得曾在一间房间内看过一张纸，画着老鹰被大火烧死的样子。在壁炉里找到一根细树枝(Twig)，用硫磺和火石取得火种，点着树枝，然后点燃老鹰，并将 4 个金属球放在地上的 4 个小孔中，木箱喷起火来，老鹰的翅膀渐渐张开，下面的木箱打开了，在里面找到一个爪子(A Talon Attached to Some String)。出门来到走廊左边的楼梯，用第 2 把钥匙(The 2nd Key)打开上面的门。进门后继续向前，在几个黑色的瓦罐中，左边中间的一个瓦罐下有个小孔，把爪子伸到里面，拿到下面会议室老鹰头顶上挂着的龙钥匙(A Dragon Key)。

十角星

从旁边的一扇门来到城堡的大阳台，从旁边的梯子上去，用龙钥匙打开大门，在十角星图案的地板上站着的一位老者，他是为我父亲工作的爱德力贝特，他告诉我要穿上龙甲才能参加选举大会。他让我把从城堡武器室里得到弩、盾和剑放到他面前的地上，念起咒语后让我拿回这些装备。从房间的另一个门来到阳台，顺着木梯爬到了城堡的最高点，在角落里发现了一颗红宝石(Ruby)。回到房间，爱德力贝特给了我一张魔法地图(A Map of the Land)，就可以在图上选择我要去的地方了。

我来到龙骑士决议坛下的墓室，将红宝石放在棺材上的小孔内。打开盖子，见到一具身着黄金战甲的白骨，这就是冯・沃兰德的龙甲。取下龙甲穿上，回城堡见到爱德力贝特，他需要代尔可诺夫的血才能制成释放飞龙的符咒。我拿出血瓶，他开始念咒，代尔可诺夫从十角

屋里走了出来，根据事先的约定，我从杯子里(Chalice)拿出一块维持老人生命的能量石(A Power Stone)，扔向代尔可诺夫，将它囚禁在十角星中。老人给了我水晶球(A Crystal Ball)和龙神像(The Dragon Effigy)后，老人就消失了。

龙骑士决议坛

我拾起地上的武器，打破老神像后来到龙穴，骑上飞龙飞向龙骑士决议坛。大家都到齐了，我被选举通过成为龙骑士，代尔可诺夫因撕毁公约而被流放，他的称号和土地归我所有。

我骑上飞龙飞向天空，在夕阳中飞向我的城堡。

三、游戏心得

选择武力型，可以在许多场合速战速决，但要增加暴力值，但也可以获得一部分选票。选择智慧型在战斗中就要更有耐心地与敌人慢慢地打。

粘土世界

Neverhood

一、游戏简介

又译《福星大进击》，由 Dream Works Interactive(梦幻工场)旗下的 Neverhood 游戏制作小组制作的冒险解谜游戏。这是--个搞笑型的游戏。游戏还没有正式出品时，就已让《PC Game》杂志评为 96 分。

二、完全攻略

克莱门(Klaymen，意为粘土人)是粘土世界里的生物，这个世界里只有 3 个能够直立行走、用语言文字表达、用大脑思考问题的生物。

克莱门醒来，按下墙上的按钮打开窗户。将左边的把手往下拉 3 次，右边有个大卡通锤会砸开门。出门就掉到怪物的肚子里，幸好又让它吐出来。来到大厅，先顺着梯子到地下室里。今天的收信箱中有来自威利(Willie)的信，信上说外面的怪物是他的宠物弗莱塔普(Flytrap)，最喜欢吃环形的东西。回到大厅，径直走到门前，看见那里有个开关，按下这个开关会被拳击手套打得鼻青脸肿的。抬头看了看厅子上方那 5 个吊环，克莱门试了试左起第 4 个吊环，原来门是这么开的。当松开手，吊环弹回去，门又关上了。既然弗莱塔普喜欢吃环状食品，便将它推到刚好在从左边数第 4 个吊环的正下面。然后，跳起来抓住吊环。落地时，怪物就会跳起来咬住吊环，门就打开了。

出门后分别有 4 条不同的去路，左方是一间上书"H"的泥室，正前方是 1 条红色的拱桥，右方的小屋上有排有 5 个风笛的泥屋，再右方是一个黑黑的通道，不过那里被 3 道杠锁住了，看样子要先找到 3 个对应的机关才能打开门去另一方的世界。

先进入左方泥室 H，在泥室地面拾起一个记忆块。这里还有一扇门，被墙上的密码锁关住了，将墙上的密码泥块按颜色与凹槽的特性拼成"H"形。穿过刚打开的门来到记忆大厅。从记忆大厅向右走，将那个小洞撑大后就可通过。这里很黑，克莱门一进来顺手按下了门旁

(左方)的开关打开了电灯，来到了一个走廊前，这是一个很长很长的走廊。

克莱门拾起地上的试管后按下了走廊墙上圆形的按钮，打开了左方电梯的门。下到了底层，顺手拉下那里的拉杆，这时墙上出现记忆信息，再按下了那里的蓝色按钮(杠锁的第一个按钮)。

回到上层，可先去长廊的另一端。回到电灯开关那里关掉电灯，此时突然想起在电梯下层的墙上好象有什么信息，不过当时灯光太强了看不清，现在再去看看，可看到一串信息，克莱门心里默默地记下了这些文字。然后再回到大厅中，关上电梯门。

走出这个房屋(要出门按一下拼图机关右方的按钮)来到桥另一头的小屋里，发现这里挂着一个未完工的 TNT 人，而在另一边则摆放着剩下的必需品，二者之中就是工程流水线开关。打开操作面板画面左右方分别对应屋左方那个未完工的 TNT 人以及右方那堆必需品，点一下 TNT 人身上未完的部分后，那些对应的必需品就会自动装上，当然得点两次才行。完成以后，TNT 人也因过重断线掉到了地上。门上方有火柴棒，根本就够不着。

出门后直走到山坳中，看见墙有个按钮，按按试试，看到一张丑陋的脸。克莱门逃到了左方。捡起地上的音乐盒。拿在手上摇了一摇，从身后的山壁中发出声音，就是看到的那个丑陋的家伙。克莱门转身跑开了。

一路狂奔回到那间放着 TNT 人的屋里。好在房子太小，那家伙进不来，便伸进毛爪乱抓。这种冲击倒把那支火柴棒从门上震下来了。从地上拾起火柴棒用它点燃了 TNT 人。把 TNT 人推到门口，怪物一口就把 TNT 人吞了下去，一声爆炸炸走了怪物。克莱门走出了屋外，来到了被怪物撞了一个大洞的"洞外天"。乘坐红色轨车下到圆形轨道正中心处，按下那个白色的按钮。轨道到了头后车停了下来。

克莱门回到山坳口时停下了脚步，右边有棵长满果实的树，果子吃完后会打嗝。左边是一堵山墙，不同是这堵墙看起来有点怪，克莱门慢慢地伸出手贴在墙上，山墙裂了开来。里面有个漂亮的牛头，一个红色的按钮，克莱门按下红色的按钮，有泉水从牛头像嘴里流出来。

穿过小屋路过小桥，克莱门回到了那个有数排风笛的屋前，伸手按了一下门旁的按钮，门没开，而风笛却响起，不过门上方那排风笛发出的是一段完整的音乐，而下面那排风笛只是发出单一的调。让下面风笛发出与上面风笛一样的音乐时，门就会打开。

地面有个不是很起眼的按钮，同时，泉水又在这门旁的牛头像嘴里冒出来。大家都知道在等容量的管状容器中盛上不等同的水量后，管会发出不同的声音，如果搭配得当就可组成音乐，而眼下这排风笛也可以用这样的方法来解决。先取出在记忆大厅中拿到的试管，在头像嘴下接到些水，从左起第一个风笛管开始按着 31204 的水分比例很快地调好各管的音色，门也打开了。

屋里那个人头监视器在说着什么.自己进了里屋。攀着屋中的柱上的凸出物到了顶层(如果在记忆大厅不关上电梯门，这些凸出物是不会露出来)。克莱门按下那里的橙黄色按钮。走下黑色的地下通道，按下了门上 3 个按钮，螺栓松落，铁门开启，到了另一块与此分离的大陆。(为了打开这扇门，必须按压 3 个与门上的按钮颜色相匹配的遍布于土地上的按钮。第 1 个按钮在位于山洞的另一侧的记录大厅的地下室里。穿过带钉的大门，乘电梯下去，按钮是蓝色的；第 2 个按钮在玩音乐盒时发狂的动物(黄鼠狼)跑出来的山洞里。乘小红车到达

螺旋的中心，按钮是白色的；第 3 个按钮在有音乐风笛的小屋的顶楼，按钮是橙黄色的；仅按一次按钮直到听到铿锵的铃声，否则螺栓将不会打开。）

穿过暗黑通道过到湖面飞桥另一边。左边有个类似显示器的东西。克莱门记下符号，并留意出现怪响时的符号)，存贮进度后进入了桥右方的屋前。

右方有门大炮，克莱门坐上去，只听"轰"的一声，炮弹打在山上，碎石掉下来把流水堵住。而桥下的水全都流光了，出现了新的天地。从炮台下来，克莱门走进黄色的房子里。进入屋内，看到满桌的玩具，每一块模具的正反两面都有符号图案，靠桌的墙上也随机出现一种图案，从桌上选一种有相同图案符号的模具贴上去，同时出现这块模具背面的图案符号；再从桌上选取与之相同的模具至到将所有的图案连在一起，按了一下，它会变成楼梯。这让克莱门想起了什么，急忙出门去。

原来屋里的模具成型是屋外桥的映射，此时桥已经放下了，顺着桥面生成的台阶来到了湖底。在湖底坐上台阶右方的绿色轨车，顺着轨道向上右方行走。先到一台收音机旁，仔细听清收音机播放的音乐。在一棵树旁，放着 3 个瓶子，里面分别装着 3 种不同颜色的液体，容量也不同（此处液体的多少是随机的）。然后来到一个房间的窗户外，探头看一下就可以离开了。最后来到炮台下方。

回到湖床，走进黄色屋里，发现通往内屋的门被关着，惟一能打开此屋的机关是收音机。这收音机的开关在自己家中大厅，也就是大厅上方左起第 5 个吊环。克莱门先到桥上方屋里升起了泥桥，回到自己家中拉了一下吊环，现在又放下桥回来了。将收音机上的频率指针调到了与刚才听到的音乐相同的频道，打开了通往内堂的门。

进入内堂，先拉下电灯开关照照。左方机器的下部标着"BOBBY"(B：蓝色，O：橙黄色，Y：黄色）。先关掉电灯，然后进入机器之中，调节按钮按照"蓝橙蓝蓝黄"顺序启动了机器，克莱门变小了，这下可以通过旁边的那个小洞。过洞后，顺着路而上，抬头望了望右上方，那里又有 3 个不同颜色的瓶子，一定是指示着什么。

这是有雕像的紫色房间，克莱门要做的第一件事是变大。根据在湖床底乘轨车时看到的那 3 个瓶子的颜色与容量，进入实验室里用同样颜色和容量就可取得变大的秘药。如果忘了或是根本就没去过绿色轨车道右上部，那么要先回到内堂里，先进入那里的实验室，用进这个紫色房间前在右上方看见的代码变大后去大门前，先将收音机指针指向最右方，打开门，才能出去冒险。克莱门注意房间里有 14 根柱子，按一下右边靠近第 2 根柱子的雕像头上的按钮，会从天花板上放下来梯子。

上楼后来到一黄色的传送器前，克莱门点了一下正不停闪动的红色按钮，按下启动开关（大的红色按钮）到了一块空旷的地方。从这里可以看到泥土世界的全貌，此时发现泥土世界已经被人用巨大的铁链强行分为了两半，克莱门马上明白粘土世界存在着不安的因素，也明白了威利让他出马的原因。

这时通往整个粘土世界的门全开了，同时克莱门发现原本在红色轨车处不能走的轨道也合在了一起（可以拿到至关重要的 3 把钥匙之一）。回到传送器，这时有两个按钮可以闪光了。（每一种颜色的按钮代表不同的地方，闪光的按钮是代表此时可以去的地方，而按钮的颜色大体上是代表传送器的颜色。）

选择新出来的一个传送闪光按钮，来到一间屋内，踩下地上按钮后得马上冲出屋去。克莱门先进入紫色大门的屋里，该死的老鼠正在偷吃乳酪，克莱门一脚踩动地上的按钮，开启屋里的吸尘器，将老鼠与乳酪一起吸走。向右来到一幅壁画前，解决了这个对对碰游戏谜题后向左行。正要过走廊，突然平台升起一堵石墙，一支老鼠在左上，一个乳酪在右下，中间有许多小洞。这是一种谜锁，只需让老鼠吃着乳酪就行。看着老鼠鼻子指向哪个洞就向那个洞走就行了。打开锁放低了石墙进入屋里。将幻灯机推到屋正中的凹处，拉下杆看了看出现的幻灯片。

克莱门回到空地，发现来时的拱型洞的一旁有个类似大炮旁的显示器，他试着将在大炮旁显示器看到的符号图案输入到里面，并用现在发怪响的符号代替原来发怪响符号的所在位置。没想到这里竟是一道门，显示器就是门的开关。

克莱门进入蘑菇状的屋里，掉到下面的地洞后，发现在墙上类似于在记忆大厅的地下室里发现的那种符号，再次记在心中。坐上传送器，按下右下方绿色的按钮，来到一个全部是绿色的地方。拐过拱型门后转向右边，看见在吊臂上挂着一个玩具熊，克莱门看了看四周发现没人，这可是他拥有玩具熊的好机会，克莱门打开了吊臂的控制面板，又需要密码。这些密码图案与玩对对碰游戏时的图案一样，不同的是这里的图案少些，而下面要用户输入数字？一定是在问这个图案有几个。克莱门记下这里问的图案后回到了玩对对碰的屋里，仔细数了数墙上该图案有多少个。不过，吊臂没把玩具熊吊到克莱门这边来，而是吊到另一边粘土世界牢房的一个窗前，一只巨大的手臂伸出来一把抓住玩具熊不放。

克莱门仔仔细细调研大炮的准星，先输入右边开火密码，就是在地下室传输器旁看到的符号，调好后会出现 Y 轴，再输入中门开火密码，就是在记忆大厅地下室关上灯后才能看见的那些符号，调好后出现 Y 轴。最后点击 Y 轴升高炮台，点击 X 轴调向目标，轰向目标。克莱门回到吊臂控制面板处，想起他就是粘土世界的皇家卫士，威利的来信中提到要救他。克莱门马上钻入机器人腹中，打开机器自我恢复系统，然后将玩具熊送到了机器人的手中，这招果然管用。听到求救声，是威利。克莱门发现有一只怪兽正爬在威利家的窗前，克莱门赶忙控制机器人一拳打向怪兽，将怪兽打得粉身碎骨。

与邪恶之手最后的较量开始了。机器人用自己的生命打开了皇城之门，克莱门冲入城中，大门又再次砸下，克莱门大步向皇城深入走去。

面对着眼前的 3 道门，克莱门先选择了右边一条来到阳台上。拾起地上的银针时发现一道黑影投在地上，抬头一看，在头上方有一个气球，球下面的线子上结着一把钥匙。有了目标再办事就很方便，克莱门进入中间的那门，乘电梯到了第 2 层，捡到了游戏中最后一个记忆块，全部放了旁边的记忆机中，出现了威利的身影，他讲述事情发生的全过程。原来星纪元年，有位粘土奇士来到了这个原本荒无人烟的小小星球，并借助自己神奇的力量建造了这个粘土世界。而他神奇力量却来自头上的王冠，没有了它，也将失去所有的神奇力量。尽管粘土奇士（也就是现在的国王）无所不能，并创造了梦幻般的粘土世界，然而他发现在这星球上没有一丝生气，所以再次依靠力量创造了粘土世界第一位人类——现在被称为邪恶之手的家伙。也正因为国王在创造好了他之后发现其心术不正，不得不费尽能力建造了唯一的非粘土性的金属机器人当作皇家卫士，想以此压制邪恶之手，可是机器人反而有着一颗“不愿伤

害世间万物”的善良之心。不得已，国王再次靠王冠种子创造出了威利，可是邪恶之手无时无刻不在打着坏主意。有一天，邪恶之手终于找着了机会。那天，国王正计划再创造更多的粘土人，同时心里担心邪恶之手会给粘土世界带来危机。也就在国王这分神之际，邪恶之手趁机抢得了王冠，从此他拥有了原本属于国王的神奇力量。危难中，国王趁邪恶之手不注意交给了威利一颗也是自己惟一一颗粘土种子，把自己的所有希望寄托在它身上，而这颗种子创造出来的第三个粘土人正是现在成为粘土世界英雄化身的克莱门。

威利在记忆快结束时交给了克莱门第2把钥匙，此时的克莱门靠近窗口，掏出银针刺破浮在半空中的气球，然后再回到阳台捡到了最后一把钥匙。

克莱门拿到了所有的钥匙，进入左方的门里，打开钥匙面板。发现在面板里有许多钥匙孔，按排列组合计算，插钥匙的方式就太多了，只能另寻其他办法。墙上好像有些东西，但没有灯光看不清，“XXX＝??”XXX下是钥匙的形状，钥匙面有不同的数字，一定是要把这3把钥匙插在的孔所代表的数字相加起来等于代表的那个??，可是??被黑暗吞没根本就看不见，阳光也进不来。克莱门想起在老鼠与乳酪的地方有一部幻灯机，于是通过2楼的传送器回到对对碰的屋里最左方，将幻灯机推到“吸尘器”下，然后踩下按钮将其送到目的地。克莱门拉下了幻灯机拉杆将灯光照在墙上，顿时出现一个数字（此数字是随机出现的），根据这数字按照墙上钥匙的顺序插入相应的钥匙孔中，打开了通往皇宫的门。克莱门冲入皇宫中，将邪恶之手砍掉，救出被困多时的粘土世界国王。穿过大门，又是一串吊环，但需要同时拉下两根吊环才能既放下吊桥又打开门，而此时又只有一只弗莱塔普。克莱门想起弗莱塔普不喜欢吃泥人，便将弗莱塔普推到吊桥右端，然后钻入它的肚子中，结果弗莱塔普把克莱门“吐”到了门的那一边。

克莱门终于与“邪恶之手”见到面了，邪恶之手有能控制粘土世界的神奇力量的王冠，想让克莱门拥有王冠。此时游戏有两种不同的结局，如果鼠标指向邪恶之手，那么克莱门将走上与邪恶之手一样的道路，如果鼠标指向远处的国王，那么就一场大团圆的结局，克莱门成为粘土世界的欢乐英雄。

三、游戏心得

(1)在游戏解谜过程中会拾到20个记忆块，在不同的地方有各种造型的记忆机。并且这些像录像带一样的记忆块都在必经之路的地面上，只有一两个需要走很长很长的路才能得到，一个就是在这个记忆大厅的另一端，另一个是在游戏后面要坐轨车开很久后才可拿到，这些地方在游戏中都会到达，而且会很轻易地发现这些地面上的记忆块，不过一定要仔细地看看每一所到之处的地面，否则到了游戏最后不能找齐20个记忆块那可就糟了。

(2)通关需要有3把钥匙。第一把钥匙是利用气球找回城堡阳台上的钥匙；第2把钥匙要回到玩牌时动物追赶你的山洞拿到。乘红车到第2个世界，抓住线尾可拿到；第3把钥匙要找到两个世界中所有的20只记忆体，将它们放到任一个观察器中，放入后，威利将给你最后一把钥匙。

杀人月

Under A Killing Moon

一、游戏简介

此游戏是由美国 Access 软件公司 1994 年推出的互动式解谜游戏，可以说是电脑游戏史上第一套大游戏。游戏容量为 2.3GB。游戏以第三次世界大战浩劫后的旧金山为背景，用真实的场景描述虚幻的场面。游戏特别邀请 18 位好莱坞巨星参加演出，其中有布来安·凯斯、马果·基德、罗塞尔·廉思。游戏的声效和音乐也称得上大作。

游戏以天为计时单位，每一天都要完成规定的几个谜题。每完成一个谜题就可得到相应的分数。

二、完全攻略

第一天

大侦探墨菲在办公室中，环顾四周，除了一台电脑什么也没有。门下方有两封信，一张是整容手术广告，一封是电子专卖店的广告函和会员卡申请单。墨菲正缺台传真机，便拿出左边第三个抽屉中的笔，填写申请单，再拿右边抽屉里的邮票贴上。此时的旅行图上只有他的住所，只好上街看看。

走出大门，看一眼旅行图，多了一个查勒大街(Chandler Street)。以后可以利用这个旅行地图的功能了。走到邮筒前发信，在地上捡得一份报纸，读了一下，近日有多家当铺被偷，不只是罗克当铺(Rook Garner)一家，犯案手法都是先有一名女子到当铺典当一只手镯，当晚手镯就被偷了。墨菲决定拜访一下罗克当铺。

走进当铺后，与罗克(Rook)先聊了一下，得知前几天有位名为埃玛(Ema Nymton)的女子因家境贫寒来典当一只名贵的手镯，预定一个月后再来赎回。这个镯子起码值 8 万元，他只出价 8 千元，没有想到她也同意了。晚上，这个手镯就被偷了。

墨菲到罗克当铺后面的巷子察看小偷是如何进来的。罗克当铺的后窗户被打破了，捡起窗下打破的玻璃，看到上面有根红色头发，应该是小偷的。移动旁边的垃圾桶，得到一把钥匙。门口的台阶上有个脚印，14 号的鞋。走到另一条巷子，有个木制的大箱子，箱子旁边有台收音机，里面有两节电池，将它放入口袋中。

后面的木栅有块松动的木板，拆下木板后，可从这个缺口回到大街上。到街上的报摊问崔西(Chelsee Bando)，她说罗克的当铺昨晚被偷了，她看到曾有一个手刺着船锚的人出没，那个人的眼睛像翡翠般的绿。

墨菲决定去警察局看看有没有线索。墨菲曾和警长麦克(Mac Malden)一起参与火星大悬案的调查。只要提起以前一起共事的往事(Fondly reminisce)，他果真不把墨菲当外人。麦克说他们警方也很头痛，墨菲故作惊讶(Shocked by ineptitude)，麦克就把他们所知的都告诉墨菲了。于是知道小偷为正常人(Norm)，血型为 AB，高加索人。

回到罗克当铺后巷，在木箱子旁见到流浪汉，这个人要巧克力一类的东西。先去路易咖啡屋(Louie Brew & Stew)。与老板路易一谈，得到一块巧克力。拿着这块巧克力给流浪汉，他便说出事发当晚看到一个体型高大，身高 6 英尺 3 英寸至 6 英心尺 4 英寸左右，体重约 300 磅的人。

回到办公室，把所得的资料输入，电脑显示嫌犯为米克(Mick)。据证人贝克(Beek Nariz)说，此人与路斯蒂(Rusty)的被害有关。现在米克的下落不明。再去大街打听消息。

来到大街，又见到崔西，问她有关贝克的情况。她说应该在夸特塔楼(Coit Tower)。墨菲来到位于废弃仓库旁的夸特塔楼，见到长着象鼻的贝克。他要有点好处才会说实话，墨菲把那张免费整容手术的广告函给了他，他就说出近日的几起当铺案都是米克做的，他还杀了模型店的老板路斯蒂，从那时起他就很害怕玩偶、面具一类的东西。现在他正躲在白雪公主仓库(Snow White Warehouse)里。

墨菲决定到路斯蒂的模型店(Rusty Clown's Novelty Shop)看看。这家店关了很长时间了，门锁住了。移开踏垫，找到钥匙。开门进去后，在矮柜处拿到一把十字弓，面向矮柜的左方有个电视，打开电视，是检查员本恩(Inspector Burns)的防火片。在矮柜后发现一个纸箱，拿到一个丑娃娃。再往前走几步，又得到一个圆形塑胶环，这个手环旁边有个洞。又找到一个路斯蒂的面具。矮柜的右方有扇门，锁住了。在门左边的梁上找到钥匙。开门进去后，在里面的盥洗台找到气球，在旁边的墙上拿到十字弓的弓把。打开装废弃毒物的筒子，发现路斯蒂的尸体。在墙壁上的喷嘴处将气球充满气，把十字弓装上弓把，再把电池装入丑娃娃，然后前往白雪公主仓库。

进入仓库后，在圆桌旁的木箱中找到一件防火衣。登上楼梯，在楼梯尽头的墙上找到一把钥匙。楼梯上头有个吊轮。往楼下看，有个开关箱，用楼上找到的钥匙试开这个开关门，把小丑娃娃挂上吊轮。这时门口传来脚步声，墨菲躲在开关旁，看到进门的是米克，在他把东西放在桌上后，启动开关，吓得米克穿墙而逃。

墨菲到桌前看到米克留下的正是被偷的手镯，旁边还有一把钥匙。用这把钥匙开另一个储物箱，里面有个上锁的铁盒，用在罗克当铺后巷找到的钥匙打开铁盒，里面是块珍贵的玉。

第二天

早晨在办公室门口看到有封信。打开一看，是会员卡来了。到电子专卖店找到要买的传真机后，拿出会员卡，将传真机买下。

回家后，将传真机装好，不久就有传真过来。原来是雷诺公爵夫人(M. Renier)约墨菲去她住所谈一谈。来到雷诺夫人的住所，她要墨菲找一尊水晶鸽雕像，佣金很高(3 万元)，并预支 1 千元。回到大街上，问了问崔西，她说弗兰克(Franco)应该知情，于是启程去调查。到了警察局，找到麦克，他说弗兰克是个在黑市走私玉的人物。来到罗克当铺，罗克说珠宝周刊上曾登过弗兰克收购玉的启事，但杂志已被他扔到后巷的垃圾桶里了。来到后巷，从垃圾桶中捡起那份杂志，找到弗兰克的启事，上面写着联络地点为阿尔汉巴拉剧院(Alhambra Theater)。

来到阿尔汉巴拉剧院，见到弗兰克。他果真对玉很感兴趣。把身上的玉给他，他允许墨菲问一个问题，墨菲问了"谜一般的人工物品"(The Mysterious Artifact)会在哪里？弗兰克说

水晶鸽雕像可能在艾迪(Eddie Ching)那里。

墨非从麦克警长那里得知艾迪是横行黑白两道的人物，但却不知如何去找。回到办公室后，接到弗兰克传来的传真，谈到艾迪可能在一座叫作尼克博克(Knickerbocker)的大楼里。到警察局问麦克，得知艾迪住在尼克博克大楼的顶层。

来到尼克博克，爬到艾迪家书房的窗外，发现房间安装了严密的保安措施。墨非看见窗户玻璃上的商标名，原来这套保安系统正是墨非拥有会员卡那家专卖店安装的。来到电子专卖店，老板正好在店中。墨非决定编个谎话套一套(Fraternize)，先假装是同行(Stall)，又说忘了带名片。老板问墨非曾作过什么，墨非只好说是法律建筑的(Law and order building)，又说曾作过保安系统(manly bravado)。这下老板不甘示弱，搬出他的得意之作，居然就是艾迪家装的那一套。老板自知说漏嘴了，但墨非也得到该知道的了，原来用激光切割刀划开玻璃就能进屋了。拿出会员卡，购得激光切割刀。

重新爬上艾迪家的书房窗户外，用激光切割刀一割，进到屋内。在书柜的最顶端发现一个盒子，里面有把钥匙，在面向窗户的右边柜子发现一盒鱼饲料和一个铁笼子。打开门后，长廊装有多束激光。长廊对面的墙上有个开关盒。拿出十字弓，虽然射中了却没有关掉开关，只是把小铁门打开了。来到鱼缸边，用塑胶环灌满水。回到长廊，将塑胶球掷向开关，关掉激光束。

拐过长廊后不要打开右边的门。从左边的门来到艾迪的研究室。这个房间里还有一些门，也都不要打开。房间里有个变色龙(Geigger)。在一根三角柱的后面找到它的食物，将食物放在旁边的铁笼里。变色龙立刻跑进铁笼中。移动左边墙上的画，出现一个保险箱，但不知密码。在圆桌下有张祝贺艾迪生日的传真，猜中密码为“101412”。打开保险箱，里面是张邀请与会者讨论的密函，上面列有所有与会者的名单。旁边还有一张安全通行卡。接着在左边的角落拿到一支长竿，还发现附近角落的墙上一面可移动的镜子。移动镜子后，里面是锁着的，用在艾迪书房里找到的钥匙试了一下，听到书房传来门移动的声音。赶回书房，这里出现一个密室，一眼就看见那只水晶鸽雕像，周围为激光围住。墨非走到一堆画的墙面，在其中一幅画背面找到一个卡片槽，墨非将在研究室找到的安全通行卡插人槽中，围绕着水晶鸽雕像的激光就不见了。但它还是太高，墨非还是够不着。将一块八面体移过去，站到上面，再用那只长竿，终于得到水晶鸽。

返回办公室途中想起未把现场恢复原状，也只好作罢。下车时遭到袭击，水晶鸽也被抢走了。

第三天

从昏迷醒来已是隔天早晨了。去问路易有关劫道的人的情况，路易说咖啡店老板弗朗西丝(Francessca)看到了。找到弗朗西丝，她要找到她丈夫沙尔(Sal)与人幽会的证据才肯说，并给了墨菲一张密码纸。

墨非再去找路易。路易说沙尔刚离开，好像把什么扔在垃圾桶里了。墨非马上把它捡了回来，拼拼凑凑，得到一张看不懂的密信(以下提供原文，供拼纸用)。

YV ZUNV SIAKBHVG

RIPB ZEEIWALHVAL

YWLU SUZXL WLR ZL
LUV XPWLV WALUV
CLOGVE CZLV UILVO
ZL LUV EIXXYIBG LUV PXPZO LWHV
WX XWOWSIA

再把弗朗西丝给墨菲的密码与沙尔的密信组合起来，又出现另一个密码，经解密后，得知沙尔与情人约定在金门(Golden Gate)旅馆幽会，当日暗号为SILICON。

赶到金门旅馆，看门的阿多(Ardo Newpop)就是不让他进去。墨菲想阿多最崇拜的就是检查员本恩，因此戴上面具和防火衣扮成本恩的样子，再吸一口气球里灌的氦气，改变说话的声音。这回阿多就不再阻拦了。输入密码SILICON后，进入豪华套房。在客厅门对面的方桌上找到一块金属片。进入主卧室，打开抽屉，得到一些零钱、照相机和一本书，还有一个上锁的抽屉。打开衣柜则找到一个玻璃杯。走入浴室，左边有个花瓶，里面有个软木塞，将杯子加上水倒进花瓶中，拿出浮起的软木塞。拿走软木塞的铁丝，用铁丝打开主卧室那个上锁的抽屉，得到一条白色的鞋带。回到浴室，发现地上的一条浴巾下面有个沟盖，盖下有个扁钻和一个胶卷，但现在还够不到。到钢琴室，在门对过的墙上拿到一块磁铁，坐在钢琴前弹一曲。回到浴室，将磁铁和鞋带组合到一起，拿到螺丝起子。用螺丝起子撬开水篦子，拿到胶卷。

回到电子专卖店，买个胶片显影罐，将底片洗出，果真是沙尔幽会的事。将胶卷拿给弗朗西斯，她就告诉劫道的那些人的模样，其中一个是普格(Pug)。

找夸特塔楼的贝克问问普格是谁。他说普格住在仓库边的小巷子里。找到普格，他吓得赶忙把皮夹子还给我，并说出是柯龙内尔(Colonel)派他来的。柯龙内尔是墨菲的老师，墨菲可得找他说理去。来到柯龙内尔的办公室，里面一片零乱，柯龙内尔胸口中了一刀，说了个应急磁盘和“冬天”芯片就晕过去了。先把他送到医院动手术再说。

回到自己的办公室，有个美女坐在办公桌上。这个女人就是艾迪，旁边站着两个大汉。艾迪跟墨菲要水晶鸽，墨菲说让人抢走了。艾迪说这水晶鸽是邪教的镇教之宝。邪教现在正进行一项阴谋，有了水晶鸽可加速他们的计划。艾迪要墨菲找回水晶鸽，并说它现在可能在查梅隆(Chameleon)那里。

第四天

墨菲来到公爵夫人住所，这里已是人去楼空。看到天花板垂下的水晶灯上有只鸟。墨菲记得这种鸟有收集发光物的习性，便把在金门旅馆找到的那个金属片放在桌上。那只鸟飞了下来，同时也掉下一个香烟盒。拿起烟盒一看，里头还有一支香烟。又在壁炉上头找到一只手表，手表背面有个缝隙，可以藏东西。在角落的垃圾桶中找到一堆纸片，拼出一看，果真艾迪说得不错。

现在去柯龙内尔的办公室，在书柜的花瓶中找到那张应急磁盘。把磁盘放入桌上的电脑，看到柯龙内尔写给墨菲的信。原来柯龙内尔跟C. A. P. R. I. C. R. N. 这个组织有联系，因为这个组织的缘故，柯龙内尔也与G. R. S. 有接触，而G. R. S. 的保罗(Paul Dubois)雇请柯龙内尔为他们调查G. R. S. 的事。这个组织发现G. R. S. 正在进行一个可怕的计划，一个邪教正在展开“净化”的阴谋。这个邪教在月亮周围的轨道上建了一个太空站，名为月孩(Moon

Child)，并开发出一种可怕的毒素，准备用此杀掉那些他们认为不完美的人。C. A. P. R. I. C. R. N. 为了阻止他们而作出一种芯片，名为冬日芯片(Winter Chip)，可以摧毁月孩太空站。在调查中，保罗与爱娃(Eva Schanzee)失踪了。柯龙内尔希望墨菲能找到爱娃，将他的工作继续下去。

在抽屉中找到一张卡片，以及一封给梅兰(Melahn Tode)的残缺的信封。桌上的像框倒下了，把它扶正，这是柯龙内尔女友的像片。在门口的地毯下，又发现一封给梅兰的信。

按信封上的地址找到梅兰，她好像正在等柯龙内尔。墨菲将柯龙内尔的事告诉她，她怀疑墨菲就是杀柯龙内尔的人，墨菲只好拿出那张在抽屉里找到的卡片。她才相信了，并告诉墨菲几天前柯龙内尔曾交给她一个小包，吩咐她必要时打开。其实柯龙内尔一走，她就看过了，那是一把钥匙。墨菲向她要过这把钥匙赶回柯龙内尔的办公室。打开他的文件柜，拿到一卷用密码写成的档案。再到梅兰的寓所，问有关密码本的事。梅兰说柯龙内尔曾寄给她一封信，打开一看是个标有 5-7-1 的长方形卡片。墨菲要走这张卡片。回到柯龙内尔的办公室，用 5-7-1 输入保险柜，开了之后拿到密码本。将它与文件组合到一起，得知柯龙内尔受雇于 G. R. S. 的保罗，G. R. S. 是研究遗传结构的组织，但保罗发现这个组织正在研究一种致命的武器。G. R. S. 组织不久前曾有大批人辞职，结果都杳无音信，显然是遭到 G. R. S. 的毒手。保罗给了柯龙内尔一份名单，其中大多数人已无法联络，只剩下阿莱娜(Alaynaah Moore)一人。柯龙内尔找到阿莱娜，但她实在一无所知，只知道生命有危险，躲在汽车旅馆里。保罗在这个组织中认识了爱娃，但最近几天保罗和爱娃都失踪了。柯龙内尔经调查，卡在查梅隆这个人物上，此人神通广大，真为坏组织工作就糟了。

阿莱娜的姐姐是墨菲的太太，因此该去找到阿莱娜。阿莱娜还认得墨菲，她告诉墨菲一些有关 G. R. S. 的事，看来她知道的不多。得到一张 G. R. S. 的出入证。还是得亲自去一趟 G. R. S. 。

走进 G. R. S. ，迎面就是安全巡逻的机器人，墨菲快速闪进右边的长廊，冲进第一道门，这是 R & D 的办公室。在最后排保罗的桌上有部计算机，但没有卡片启动。在四周墙上有面标牌，拿下一看，背面有张卡片，将卡插入保罗的计算机，屏幕出现一堆重要的信息。接着又找到一台电视，在地板上找到扳钳。(在这间屋子里躲避保安系统的方法是在保罗的桌子与墙之间的地方，尽可能贴地。)

接着进入主管办公室(Supervisor's Office)，这里有爱娃的计算机。在左边桌脚内面拿到爱娃的电脑卡，但还缺光盘驱动器，得想法进入高机密区(High Security Area)。高机密区门下有个通气孔，用板钳撬开这个门，然后将变色龙放进去，变色龙冲向桌上的汉堡包，触动了按钮，打开了高机密区的门。找到了爱娃的光盘驱动器和一张光盘。启动爱娃的计算机，得知这个计划约有 10 人，都是独立工作。在一次会议中有个高层人物要爱娃去另一个地方执行另一项任务，保罗也因此而失踪。墨菲在墙上找到一个密码箱，还缺密码。(躲避这个房间的保安系统的方法是躲在隔墙板下)。

往里来到会议室。在桌下的抽屉里找到一个影碟机，对面墙上有部电视，电视下的柜子上了锁。钥匙在墙壁中间突出的部位，打开电视机下的柜子，拿到放像机。这时保安系统又开始工作，墨菲赶紧躲在桌下，尽量贴地。

来到马求斯的办公室(Marcus Tucker's Office)。要躲避此间屋子的保安系统，躲在盆栽植物后头。在马求斯桌子的抽屉里找到一根火柴，一张写着"142235"的纸。

返回主管办公室，用这个密码打开保险箱，拿到毒素粉。回到马求斯的办公室，发觉这间办公室有间密室，但需破解密室的语音识别系统才能进去。将电视与影碟机组合起来，将影碟片装上，骗过密室的语音辨识系统，进入屋内。不过这个系统还是发现DNA不对，已经启动保安系统，因此急急忙忙拿到一尊佛像和一卷录像带，从垃圾桶中拿到一堆碎纸，回到会议室。

将碎纸拼后得到如下信息(此处刊登原文供拼碎纸参考)：

Brother Marcus：

We are seekers of purity who will abide no defect in spirit or form. The time is close at hand — your work was exemplatry and adhered in every detail to the holy prophecies. Now that we have the sacred relic in our possession, our plane can be carried out . I regret that you had to eliminate Dubois. Alas, such is the folly of man. Schanzee is being held on the Moon Child and will pay dearly for her treachery. Also, as feared, Brother Thaniel was not genetically suitable for our Order and had to be retired.

Now your instructions. Go to the Bastion of Sanctity (Long=122°47'11", Latit=41°28'6"). Upon arriving, the Chameleon will provide ransport, though he will not travel with you to the Moon Child just now, as he has other business to attend to before joining us.

j g

Godspeed Brother.

文中谈到爱娃被抓到月孩太空站去了，马求斯按照指示到东经122°47'11"，北纬41°28'6"的圣殿(Bastion of Sanctity)去了。

在佛像里面找到一块芯片，把它藏在从公爵夫人住所找到的手表后面。将录像带放入放像机，看到保罗被邪教的人拿来做毒素实验的情景。邪教要利用太空站散布这种毒素，这种毒素与地球空气中的粒子结合后，会在7天内毁灭全人类。这些毒素的威力需有数年的时间才能慢慢消散。这时邪教再从太空站返回地球。

第五天

墨菲在办公室里看到查梅隆的脸出现在一个激光立体投影幕上，查梅隆已化身为墨菲到汽车旅馆里抓走了阿莱娜，他竟然感谢墨菲为他拿回水晶鸽，并警告墨菲不要再插手，否则要杀了阿莱娜。然后查梅隆指了指墨菲的饮水机，原来他把普格杀了，把头扔在水槽中。

现在还是去趟圣殿吧。进去就看见查梅隆在客厅里抽烟。墨菲拐进右边的长廊里，一路上拿到钳子、橡皮条，来到莫提大叔(Uncle Morty)的雕像前，看到上方有个花瓶，想到如果打破花瓶一定能引来查梅隆，因此在这里做个机关。拿下莫提雕像的眼睛，用钳子、橡皮条组合成弹弓，将香烟、毒素和火柴组合起来，然后用弹弓瞄准莫提大叔雕像上方的花瓶射出莫

提的眼睛，迅速离开，赶到客厅，将香烟摆在桌子上。如果慢了会被查梅隆抓住。如果足够快，等查梅隆回来，看到香烟会拿起来吸，最后死于自己研制的毒素上。

想法关闭围绕阿莱娜的力场，关掉一个秘密开关后，阿莱娜醒了过来。现在要紧的是去月孩空间站。阿莱娜提供一个线索，这就是他们的集结地点破骷髅(Broken Skull)空间小站。

在这个空间小站里，墨菲向女招待点了杯酒(Order a manly drink)，她问墨菲有没有现金，墨菲幽默地回答了这个问题(Cash Humor)，(也可选择Credit card humor，但下个问题要选 Pig for information。)然后她回答说只要美钞都可以，于是随便给她一张钞票(Sleazy Bribe)。她拿了钱后，只许问一个问题。墨菲问了有关交通的事(Interested in transportation)，她问墨菲带了记号币(Token)没有，墨菲说没带(Unprepared)，她让墨菲下次带来。

墨菲不知记号币是什么，便找到阿莱娜问得记号币是一种古老的银币，邪教的人将其视为信物。听后前往罗克当铺，得到一枚银币。

拿着这个银币前往破骷髅太空站。拿出银币给女招待，只能回答"Casually Positive"或"Half-serious fear"，就可进去见到费雷普斯(Ferrel Pus)。与费雷普斯话不投机，几句话后费雷普斯便拿出一把枪对着他，要墨菲玩猜球的游戏，猜对了去月孩空间站，猜错了让毒蜘蛛咬死他。居然这个游戏要玩4次，想活命也真不容易。第1次选图中的台球，第2次选黑球，第3次选黑球，第4次随机出现，只能碰运气了。

通过考验后，费雷普斯终于答应带墨菲去月孩空间站，分手时要墨菲别忘了点一杯他最喜欢的酒——家庭特号(House Special)。回到酒吧，与女招待闲聊，但不要选"Politely curious"。最后要了一杯费雷普斯推荐的酒，一饮之下便不醒人事。

第六天

醒来时，已被囚禁在植物园(Arboretum)中，身上的东西全都没有了，只剩下那只手表和里面的芯片。门外有守卫，门上有火灾报警器，地上有堆干树叶，明摆着让人放火。在四周找到铁耙、打火机油、石头、打火石。把铁耙藏在树叶中，然后用石头、打火石和打火机油点燃树叶，触发火灾报警器，引来守卫踩到耙上，当场毙命。

走出门外，环顾四周。先到植物园门外，拿起玻璃杯中的吸管。在住宅室(Residential Deck)门外捡起一根管子，但不要进门。在观察室(Observation Deck)的门右边有盆植物，移开，用管子撬开地板，拿出一根电脑接线。右边墙壁有个开关，用吸管启动开关，出现月孩太空站的主控电脑。左边墙壁有一个上了锁的铁柜。然后走进暂留室(Stasis Room)，爱娃正在冷冻柜里昏迷不醒。要救爱娃，先打开机器(On)，再看体温(Temp)，然后是输氧速度(Oxygen ratio)，再加肾上腺素(Epinephrine)，然后电击(Electrical shock)，再看体温(Temp)，加钠(Sodium Dentathol)，再加肾上腺素(Epinephrine)，输氧速度(Oxygen ratio)，再看体温(Temp)，调节输氧速度(Oxygen ratio)，再加肾上腺素(Epinephrine)，加碳酸氢钠(Sodium Bicarbonate)。好不容易救活了爱娃。爱娃给出一把钥匙，便到紧急出口等他。墨菲回到观察室，打开铁柜，可得到一部手提电脑，将它与电脑连线、芯片组合在一起，接到月孩太空站的主控电脑上。然后火速逃往紧急出口，与爱娃搭乘救生小艇返回地球去。回头望见太空站自动爆炸了。墨菲又一次拯救了人类。

第七天

得胜的墨菲与克龙内尔神侃。这时爱娃进来，和墨菲打了个招呼，便约克龙内尔出去了。留下墨菲一人，不知作何感想。

三、游戏心得

游戏中有几道拼碎纸的谜题，这里有个快速解决的方法，用鼠标左键按住一小片碎纸不放，然后输入“LAMACHEATER”，可使破碎的碎纸粘好。

上古卷轴之匕首雨

The Elder—Scrolls：Daggerfall

一、游戏简介

也译《匕首瀑布》。此游戏是《上古卷轴》系列的第2部作品。它的前一代作品《竞技场》(Arena)在当时获得了20个以上当年度最佳角色扮演游戏的奖项，并且可以说是为角色扮演游戏开辟了一个新的模式。这款游戏也不例外，也获得96年度最佳的角色扮演游戏的称号。游戏是一款CRPG游戏，这里的C代表Create(创造)，游戏中主角的各项属性是要靠玩家一步一步去设定。游戏有16000多个地点可以去，无限的任务。游戏就像MUD一样，多情节，多任务，至于完成哪个任务，并无次序的要求。

二、游戏操作

游戏中的主要职业和人物属性

主要职业：玩家所选择的角色将决定游戏的难易度，不过所有的角色都能在匕首瀑布的世界中自由地为破关而奋斗。用不同的角色就好像在玩不同的游戏一样。游戏中预先设定好的18种职业，玩家还能自行创造角色的职业。在选择预设的职业前，可参阅以下3种主要角色的参数：

小偷：特点是灵活性和速度，主要技能是闪躲、短刀、潜行。重要技能有开锁、背刺和攀爬。没有优势。缺陷是禁用护甲(锁制、铠制)，禁用盾牌(圆盾、菱盾和塔盾)。

窃贼：特点是灵活性和速度，主要技能是开锁、攀爬和潜行。重要技能为交易、闪躲、短刀。没有优势。缺陷为禁用护甲(锁制、铠制)，禁用盾牌(圆牌、圆盾、菱盾和塔盾)。

杀手：特点是灵活性和力量。主要技能为致命攻击、背刺和潜行。重要技能为短刀、长剑、锤击武器。优势是组成伤害击中类体系。缺陷为禁用护甲(锁制、铠制)，禁用盾牌(圆牌、圆盾、菱盾和塔盾)。

行会(Guilds)

游戏和MUD一样有许许多多的行会可以让玩家参加。加入行会以后，随着你在行会里地位的提升，可得到许多平时得不到的优势。每升一个等级，需要10点名声，要升到最高级必须要有90点名声。每完成一次任务大概可得到3至5个名声点数。由于行会之间会有冲突，如果你接了战士行会的任务去保护某人，可能魔法师行会却要杀那个人。那么就得要在两个行会间做出选择。

在匕首瀑布的世界里大致上有魔法师行会、战士行会、骑士行会、僧侣行会、小偷行会（只要你偷一次东西，就记做1点，15点以后，小偷行会就会送信给你，让你加入他们的组织）、黑暗兄弟会（暗杀者的行会，只要你杀了人，就记做5点，杀镇上的守卫记做1点，15点后，该行会就会派人通知你加入）。在游戏中，Save和Load没有用，杀了就是杀了，Load回来你的名声值就自动记录了，改是没有用的。

行会升级时的奖励如下：

（1）女魔法师行会

0 Access to spellmaker

3 Buy and sell magic item

5 Access to item maker

6 Daedra summoning room

8 Teleportation

（2）战士行会10减去你的级别除以10乘上你原来修理东西时所需的钱。这就是你升级后修理东西所要付的钱。

（3）小偷行会

0 得到一张迷宫地图

2 用50%的钱收购、出售偷来的东西。

4 access to spymaster

6和8各得到一张地图。

（4）黑暗兄弟会

1 sell potions

3 access to potion maker

5 buy and sell soulgems

7 access to spymaster

（5）骑士行会

0 在自己的领地里睡觉不付钱。

2 免费领取一件装甲。

4 在任何酒馆里都享受免费待遇。

6 免费坐船。

9 得到免费的房子。

（5）僧侣行会（每个庙的奖励不一样）

Arkay Temple：补血便宜；

Zenithar：奉献时多加名声值；

Akatosh：旅行时间变短；

Julianos：第3级时可以卖魔法道具；

Dibells：在第4级时可以买卖灵之宝石(Soul Gem)；

Stendarr：免费补血。如果被杀，可以有2×目前级别÷100的机会继续活。

Kunareth：跑步时所费的体力较少。

每个月只能升 1 级。

神祇

游戏中所发生的事大部分都受到两种全能的种族影响，包括 5 位男神、3 位女神以及 16 位翼魔。男神与女神经由散布在坦列尔大陆上的神殿来传播他们的影响力。若玩家角色加入一个神殿，成功地完成指定的任务，并在其他方面支持其男神或女神，玩家角色将可得到众多且不寻常的服务。

Akatosh：掌管时间的龙神。

Arkay：掌管生死轮回之神。

Dibella：美丽女神。

Julianos：智慧及逻辑之神。

Kynareth：风之女神。

Mara：母亲之神以及爱之女神。

Stendarr：慈悲与怜悯之神。

Zenithar：工作及商业之神。

翼魔是从另一个空间所召唤来的魔法生物。每只翼魔都有其独特的技能来帮助或阻止玩家角色进行下面的游戏。翼魔甚至可在某些特定的情况下摧毁玩家的这个角色。召唤仪式可在坦列尔大陆上不同地方举行。16 种翼魔如下：

Azura：掌管黄昏及黎明。

Boethiah：掌管欺骗及阴谋。包含力量或死亡的隐藏或秘密地点。

Clavicus Vile：经过召唤一事授与人力量与愿望。

Hermaeus Mora：给予人过去与未来的影响。是知识与金钱的守门员。

Hircine：持猎之王。去猎杀被翼魔指定的目标。

Malacath：掌管诅 X。是被排斥与被放逐者的守护神。

Mehrunes Dagon：掌管破坏、大火、及任何大量失控的能量。

Mephala：以 The Spinner、The Spider 或 The Webspinner 而闻名。主要是干预生物的娱乐。

Meridia：管理者。掌管生命能源。

Molag Bal：以 The Schemer 闻名。在生物界创造冲突及斗争从而来吞食灵魂，并将灵魂加进自己的版图。

Namira：以 The Spider Daedra 闻名。掌管古老未开化的自然界，邪恶的灵魂及幽灵、昆虫、蜘蛛及其他部分爬虫类。

Nocturnal：夜之女主人。掌管夜晚及黑暗。

Peryite：监工。是 Oblivion 基层的主管。

Sanguine：掌管狂欢作乐与类似的事件。

Sheogorath：掌管悲伤。

Vaernima：幻想及恶梦的女主人，坏兆头的信使。

匕首瀑布世界的季节

一月:Morning Star(晨星月)

二月:Suns Dawn(破晓月)

三月:Frise Seed(播种月)

四月:Rains Hand(雨之手月)

五月:Second Seed(再播种月)

六月:Mid Year(年中月)

七月:Suns Height(日高月)

八月:Last Seed(三播种月)

九月:Hearth Fire(炉火月)

十月:Firat Fall(初秋月)

十一月:Suns Dusk(昏日月)

十二月:Evening Star(夜星月)

这片大陆上也有假日,假日里,一些假日店会打折。

三、故事情节

受Emporor的委托,来到了Tamriel High Rock和Hammerfall地区,随之卷入了3个皇室间的斗争。在角色系统里有第1能力值、第2能力值和第3能力值。这些都由职业的选择而内定。也可以从几十种能力里挑出自己喜欢的组合,而这些能力可随使用而增加。比如奔跑(Running)这项能力,如果常常奔跑,那么就会和马跑得一样快。但如果常常骑马的话,那么奔跑能力就很难提升。魔法也一样,当使用恢复(Restoration)系里治疗(Heal)的能力很低时,治疗一次可能要花费30点魔法值,但随着恢复能力的提升,以后可能只用10点魔法值就可以使用治疗术了。

游戏中的主线

主线情节比较简单,共31个。下面介绍其中2个。

莱桑杜斯(Lysandus)事件

匕首瀑布的前任国王莱桑杜斯死于一场战争,也有人说他是被威里斯(Wayrest)派来的使者暗杀的。他死后,他的母亲皇太后努尔法加(Nulfaga)就疯了。这时,有个叫布里西那(Brisienna)的夫人让你去调查这件事,交代完任务她就躲起来了。可是匕首瀑布、威里斯和圣丁尔(Sentiel)这3个国家的人对你都不友好,所以首先要投其所好,增加信任度。

1. 丢失的王子(The missing prince)

不久就收到了圣丁尔国王子罗顿(Lhotun)给你的信,原来圣丁尔国有3个王子,可是现在有一个不知去向,要你去调查一下。这可是一个和圣丁尔皇室接触的好机会,最好赶紧去一趟,才会有所收获。

2. 麦多拉的自由(Medora's Freedom)

麦多拉(Medora)是莱桑杜斯王以前的爱人,她被爱吃醋的皇后软禁在德雷尼(Direnni)塔里,此次任务是去救她。这个塔非常难走,找到她后她说必须有独角兽的角才能解除诅咒,所以还得回去向努尔法加皇太后要。但是,那个老太婆疯了,只得自己去找。那根角在塞顿

根特(Shedungent)。这以前还有件事,Aubk－I皇后要你去看看皇太后,如果去过了,会发现皇太后其实就在你进去处的正前方屋子里,只是打不开门而已。第2次去,只要对着边上的匕首瀑布旗说"Shut up."(闭嘴),门就会打开。如果法术很强,也可使用开门术(open)。出了皇太后屋子北门,沿着那条蜿蜒的路走到头,一路上看火把就按,说不准可看见独角兽的角。

3. 真理之画(Painting of the Truth)

圣丁尔的皇后阿科茜(Akodthi)让你去威里斯的城堡里找一幅画。威里斯国幅员辽阔,入口就有好几个。找到正确的入口进去后往右走,通过两扇大门后走右边的门。进去后,会遇见两三扇传送门。这可是单向的传送,所以要使用Recall术。然后,看见了一个四方形的长廊,那个长廊的中间有水沟,秘道就在水沟里,进入后往西走,走过一个很小的洞后,就快到了。拿到画后,会知道莱桑杜斯的死因。

4. 古代看守(The Antient Watcher)

地下王(Underking)是一个僵尸,他死前是个叫刀帮(Blade)组织里的成员,由于虫王(the King of Worm)把一个诅咒的道具放在了刀帮的主城里,所以地下王请你去把那个道具给他拿来,他好驱除诅咒。完成这个任务后,他会说出莱桑杜斯的尸体在哪里。

5. 抚慰亡灵之拂尘(Dust of Restful Death)

麦多拉得到独角兽的角后,会告诉你兽王格涅(Gortwog)有个叫抚慰亡灵的拂尘可以帮助莱桑杜斯安息,所以你只得去Orsinium了。兽王告诉你那个东西在附近的一个坟里,他让你自己去拿,不过要麦多拉表示支持提伯·塞普丁的心(the Heart of Tiber Septim)才行。拿到后,交给麦多拉,她告诉你一个月以后再来。

6. 王的启示(Lysandus' Revelation

一个月后,麦多拉已经把抚慰亡灵的拂尘搞好了,但她忘记莱桑杜斯到底埋在哪里,如果完成古代看守那个任务,地下王就已经告诉你了,只要把抚慰亡灵之拂尘带到莱桑杜斯的坟前使用一下,莱桑杜斯应会说出是威里斯的驸马爷伍玻姆(Woodbome)暗杀了他,那人是个会背刺的杀手。莱桑杜斯会在地图上指出伍玻姆的方位。

7. 莱桑杜尔的复仇(Lysanduss' Revenge)

这是最后一个有关莱桑杜尔斯的任务了,干掉伍玻姆就行了。

第二部主线情节

狼人和吸血鬼是这片大陆上的两种异物,在你受到他们攻击时,大概有60%的可能性会受到传染。被传染后第一夜会做恶梦,到了第3个晚上,醒来后会变成了狼人或吸血鬼。如果变成吸血鬼,醒来时处于一间墓室里,因为人们以为你已经死了就把你埋了,而你的装备就在你身边。作为吸血鬼的你,白天出不去,出去后就会因血减少到零而死去。如果变成狼人,那么会一直被猎人追杀,但是如果完成了猎人交给的任务,就能恢复人形。

1. 秘密信函(Black Mail)

黑塞斯(Helseth)王子要你送一封信给卡斯特里安(Castellian),这是一封密函,如果读了就会被卡斯特里安派出的杀手追杀。当然,也可以把信交给伍玻姆或者爱莱沙那(Elysana)王子,他们就会利用这封信去威胁黑塞斯王子。

2. 公主的婚礼(Morgiah's Wedding)

莫加(Morgiah)公主想嫁给弗寿(Firsthold)王,所以她愿意把她的第一个孩子献给虫王,请虫王帮她做媒,虫王答应之后,要再去找一次虫王,它会给你一些事情干。

3. 狼人(The Beast)

女佣塞达莎(Cyndassa)的弟弟变成狼人了,她请你去结束她弟弟的痛苦。如果完成了任务,她会把你推荐给麦尼塞拉(Mynisera)皇后。

4. 公主的长袍(Elysana's Robe)

爱莱沙那公主让你去送一件长袍,任务看起来出奇的简单,但是你却莫名的受到了一批强大怪物的攻击,不知是想让你送长袍还是想害你。

5. 皇太后的健康(Concern for Nulfaga)

这个任务很简单,只是皇后关心皇太后,叫你去瞧一瞧。

6. 皇后的信(Mynisera's Letter)

皇后又叫你去麦尼塞拉的城里去找封信,也很简单。

四、匕首瀑布世界的年表

坦列尔(Tamriel)的年表

第一纪元

1E—0:现存所记录最早的日期。埃普利尔王(King Eplear)建立了卡摩里安(Camorian)王朝。

1E—143:哈拉德王(King Harald)征服了斯基林(Skyrim)。

1E—221:哈拉德王驾崩,享年108岁。贾玛王(King Hjalmer)继位。

1E—222:贾玛王逝世。其最年幼的儿子弗拉吉王(King Vrage the Garfield)继位。

1E—240:斯基林扩张了版图并吞并了摩洛温(Morrowind)及高岩(High Rock)。

1E—246:匕首瀑布王国建立。

1E—355:德雷尼家族在经过政治运作以及可疑的阴谋后崛起。

1E—369:斯基林成功之战开始。

1E—401:在斯基林成功之战后,斯基林失去了摩洛温和高岩。

1E—477:德雷尼家族控制了高岩以及大部份的斯基林及锤子雨(Hammerfall)。

1E—498:在掌权数年后,德雷尼家族没落。

1E—950:欧辛纽(Orsinium)攻防战开始(兽人的大本营)。

1E—980:欧辛纽战败。

1E—9B3:随着玻西河(Bjoulsae River)的开发,各省之间的贸易蒸蒸日上。庞大的社会组织与科技的进步,写作也随之蓬勃发展。

1E—989:威利从一个小村落发展成一座较大的城市。

1E—1100:威利发展成城邦。

1E—2200:Thrassian瘟疫害死了约半数的坦列尔人。匕首瀑布、圣丁尔、威利的贵族都逃到巴尔费拉(Barlfiera)岛上。

1E—2813:整个坦列尔,Cyrodilic取代High Elven变成官方语言。Cyrodilic是现今语言的始祖。

第二纪元

2E—230：第一个魔法师公会成立。

2B—324：莫拉格(Molag)党刺杀了 Potentate Versidueshaie。该党被永远放逐且受到迫害。但他们却暗中重新组成暗黑兄弟会(Tne Dark Brotherhood)。

3E—431：坦列尔帝国因内战爆发及暴动而瓦解。

2B—563：一艘载满逃过致命感冒侵袭的柯思林吉(Kothringi)人正式从 First Seed 启航，前往黑玛斯(Black Marsh)。一年来无法在坦列尔的许多的地方顺利停靠，他们决定向西穿越爱比西恩(Abeccean)海。从此以后就再也没有人看过这艘船和船上的人了。

2E—603：最后一件有正式记录的 Knahaten 感冒病历。

2E—896：提伯·塞普丁征服了整个坦列尔帝国。

第三纪元

3E—0：提伯·塞普丁建立了塞普丁王朝。3E—38：提伯·塞普丁去世，由佩拉加一世(Pelagais I)继位。

3E—40：佩拉加一世被暗黑兄弟会刺杀，由他的堂兄弟金泰拉一世(Kintyra I)继位。

3E—53：金泰拉驾崩，由他的儿子尤列尔一世(Uriel I)继位。

3E—64：尤列尔一世逝世，其子尤列尔二世继位。

3E—B2：尤列尔二世驾崩，其子佩拉加二世继位。

3E—9B：佩拉加二世去世，其子安提奥出(Antiochus I)继位。

3E—110：岛国之战中，派多尼(Pyandonea)岛的奥纳王(King Orgnum)围攻桑姆塞岛(Summurset Isle)。海埃弗(High Elf)的国王及安提奥出摧毁了奥纳的舰队，奥纳王那总是装满东西的魔法柜则遗落在海里，谣传此柜偶尔会浮上水面来。

3E—121：金泰拉二世被他的堂兄弟尤列尔三世监禁并篡位。红钻石之战开始，红钻石是塞普丁皇室的家徽。

3E—127：尤列尔三世的叔叔塞风鲁(Cephorus)在伊其达(Ichidag)之战中击败尤列尔三世，结束了红宝石之战。塞风鲁登基成为坦列尔的皇帝。

3E—147：佩拉加三世的妻子卡塔里亚(Katariah)宣布摄政。大家认为佩拉加三世已经发疯了，虽然有可能是因为身体上的疾病迫使他对外宣布自己已经无法执政。

3E—247：尤列尔四世驾崩，由其堂兄弟塞风鲁二世继位。

3E—249：篡夺卡摩兰(Camoran)王位的海曼(Haymon)征服了法冷森林(Valenwood)的东半部。有关海曼如何得到卡摩兰的王位及他的出身来历至今仍被历史学家讨论着。目前最可靠的说法是，他是一个叫布雷顿(Breton)的女人与翼魔(Molag Bal)的后代。可确定的是他的军队大部分都是超自然的，但他的头号敌手 Dwynnen 也是。

3E—253：龙牙之战。海曼击败了塔内思(Taneth)以及里哈德(Rihad)，取得了锤子雨的南半部。

3E—288：尤列尔四世入侵阿卡维(Akavir)。

3E—290：在阿卡维大陆发生伊欧尼思(Ionith)之战；尤列尔五世战死，尤列尔六世继位。

3E—317：尤列尔六世驾崩，其姐莫里哈莎(Morihatha)继位。

3E—339：莫里哈莎被刺杀。她的侄子佩拉加四世变成坦列尔的皇帝。

3E—346：尤列尔七世诞生。

3E—368：佩拉加四世驾崩。尤列尔七世成为坦列尔的皇帝。

3E—370：《竞技场》的玩家角色出生。

3E—375：《匕首瀑布》的玩家角色诞生。

3E—389：贾加(Jagar Tham)假扮尤列尔七世。这位帝国的魔战师秘密地将皇帝关在另一个空间，并施展一种幻术学的法术使自己看起来像皇帝。当代历史学者委婉的将3E—389到3E—399这段时间称做"Imperial Simulacrum"。

3E—396：在桑姆塞岛及其东方的法冷森林之间爆发了分裂之战(War of the Blue Divide)：桑姆塞岛获胜。埃佛利(Elsvery)及其西方的法冷森林爆发五年之战，埃佛利获胜。黑玛斯与莫洛温爆发Arnesian之战，摩洛温获胜。高岩、锤子雨及斯基林三者之间爆发了Bend'sMahk之战，斯基林获胜。

3E—399：贾加被击败；尤列尔七世回朝执政。

3E—401：努法加发现了the Mantella的位置，并通知皇帝，皇帝将信送出。

3E—402：贝东尼(Betony)之战爆发。

3E—403：贝东尼之战因Cryngaine Field之战而结束，且匕首瀑布的国王莱桑杜斯战死。其子哥莱(Gothryd)继位。

3E—404：哥莱迎娶Aubk—i；信件送达，莱桑杜斯的鬼魂开始在匕首瀑布出没。

3E—405：《匕首瀑布》玩家角色被送到匕首瀑布。

五、游戏心得

(1)找不到路时可以问路，如果一直问下去，他一定会在地图上标注出来。

(2)常用的一些魔法在可以制造道具后可买宝石增加这些功能，这样可不浪费魔法值，而且宝石并不贵，魔力还高，是很划算的。

(3)身上不必带太多的现金，带张信用卡(Letter of Credit)就可在整个Tamrial世界里购物，但旅馆除外。

(4)只要在商店关门的时候一直待下去，那么柜台上的所有东西都可以自由拿走，还可以卖给那个老板。

秘技

修改硬盘游戏目录下的文件Z.CFG，加上以下一行：

cheatmode 1

然后进入游戏，在地牢中按Ctrl+F4可开启无敌模式。另外Alt+F11也是秘技。

死亡之门

Death Gate

一、游戏简介

这是一款由美国Legend公司出品的冒险游戏。游戏画面精美，谜题耐人寻味，还有阵容强大的配音演员加盟的语音系统。

二、完全攻略

很久很久以前，有一群魔法师把世界分成了气、火、石、水和Nexus五域。这五个域之间通过死亡之门联系起来。为了重组世界，哈尔波(Halpo)要集齐5块封印，于是开始了行程……

气域(Arianus)

与克扎(Xar)交谈后可得到传印术(Rune Transter)、鉴定术(Identify)以及一块石碑(Marker)。取下墙上的光球(The Glowlamp)上船，用传印术把石碑上的图案传印到驾驶石(The Steering Stone)上。使用它，便来到气域中的德累夫林(Drevlin)。

进入隧道，与贾尔(Jarr)交谈，再拿下白衬衫(White Shirt)、果酱(Marmalade)、面包片(Bread Slice)以及挂白衣的管子(Elbow Pipe)。往里走和林贝克(Limbeck)交谈，然后取下墨水瓶盖(Cork)，把白衬衫放入墨水瓶(The Ink Jug)中染成黑衬衫(Black Shirt)。再在面包上涂3次果酱后递给林贝克，粗心的林贝克在拿面包时不小心把文件(Parchment)掉在地上。捡起文件继续往里走。左边的隧道里有个老侏儒正在想法修复水管。关上开关，捡起盒子里的管子，再与他交谈，在答应为其解决难题后，得到他手中的另一根管子。继续向北走，看到一个睡着的侏儒。由于精灵船(Elf Ship)有人把守，于是在计量器(Gauge)上使用加热术(Heat)制造警报，引开了守卫。登上精灵船，在下舱与公爵(Duke)交谈，得到戒指(Ring)。再回到上舱取到酒壶(Wine Jug)。然后回到自己的船上，使用船上的舵轮(Steering Wheel)，来到斯帝芬王的城堡(King Stephen's Castle)。

把戒指交给守卫(Guards)就可以面见国王了。然后在西边草丛里捡起半把剪刀(Shear)，用它支起窗缝中卡住的小木棒(Bar)。推开窗，可以学会幻真术(Createreality Pocket)。翻窗而入，拿起桌上的烛台(Candle Holder)，取下书架上的书(Book)读一下。接着对墙上的挂毯(Tapestry)使用幻真术，走进去与男巫(Wizard)交谈后，把酒给他，可学会圣光术(Create Shroud of Darkness)和易位术(Swap)。学会后驾船回到德累夫林。对黑衬衫施圣光术，然后用老办法引开守卫，上了精灵船。先在上舱用圣光黑衬衫盖住雕像(Figurines)，再到下舱的密室打开盒子(Box)，取出电光棒(Zinger)。打开电光棒后，一阵电光闪耀后来到了布拉热兰(Brotherhood)。

出船舱向前走，遇到街童(Walf)谈到丢失的玩偶。走进西边的小巷，捡起地上的玩偶，却被人用网(Net)罩住了。连忙使用易位术，和他相互掉换位置。这下该他告饶了。收起网，和

他回家，与他交谈，捡起靠在墙边的木棍(Prybar)。

回到船上密室，用木棍撬开锁(Lock)，取出其中的珠宝(Jewl Sack)和三通(T Pipe)。然后再到镇上的酒馆，把珠宝交给酒保(Bartender)换钱(Money)，与休(Hugh)交谈。然后到西北方那个拿网罩住哈尔波的人家中把钱给他，过一会就会拿来解码纸(Paper)和万能钥匙(Lockpick)。

到东南方把万能钥匙插入门上的锁中，推(Push)、摇(Jiggle)、转(Turn)后，便可打开门。先取炉上的诗集(Poetry Book)翻看一下，再将钟(Clock)上的指针先后指向7点、3点和5点，即可开启暗门。从暗门中得到一本记事本(Journal)。

对画像(Portrait)使用幻真术，进入画中与商人交谈。当问到哈尔波是谁时，回答是他未婚妻的传话人(I'm a massenger from your wife—to—be)；当问及他要什么时，回答要他的斗篷(She wants your magic amulet)，问她临睡时最喜欢听的故事是什么时，回答是跳豆的故事(The Bouncing Beans)；当问及他们经常约会的小溪上有几块阶石，回答是五块(Er, Five)；最后问到他与未婚妻第一次约会时，他耳语了什么，回答是"多少"(How Much?)。这才相信哈尔波是她未婚妻的传话人，把他的斗篷给了哈尔波。

去酒馆，把斗篷交给休，可进入工会内部，得到药膏(Salve)。进入工会后，先把桌子(Table)推至墙边，爬上去看了看窗外的浮岛，得知是亚斯塔攻(Aristagon)。察看解码纸，与其对应的字是死(Die)，于是按下手印门上的钻石手(Diamond Hand)、铁手(Iron Hand)和绿宝石手(Emerald Hand)，把万能钥匙插入右边的门锁上，摇(Shake)、拉(Pull)、倾斜(Tilt)，打开了锁。进去后查看了一下从小巷里捡来的玩偶，便学会了暗示术(Motion)。对雕像(Statue)使用此术后，取下项链(Necklace)。最后，进入中间的手印门，将项链嵌入石台中，从一堆财宝中拿了水晶球(Crystal Globe)、手册(Handbook)和火域之书(Book of Pryan)。然后拿回项链，迅速离开此处。

驾船回到德累夫林，把烛台拿给林贝克换到最后的一根长管子(Long Pipe)，接通水管后加上墨水瓶塞并打开开关，终于帮老侏儒解决了问题，和他交谈后，再把文件给他，换回铁矿石(Iron Ore)。将其放入挖掘机(Digger)旁的控制台(Compartment)，启动挖掘机，打通通道，来到神殿。把水晶球放在雕像手中，得到气之封印(Air's Eal Piece)，回船使用驾驶石，结束了气域的旅程。

火域(Pryan)

回到中域(Nexus)，把气之封印交给克扎，再回船用传印术把火域之书上的标记印在驾驶术上，并使用它。便来到火域上的锡塔德尔(Citadel)。

下船后，拾起船边的粉红色植物(Pink Plant)。在西边捡起树下的果子(Nut)和果壳(Nut Shell)后，驾船到树城(Tree City)。

取下树屋门边拴着的绳子(Cloth Line)，再进屋与胖厨师交谈。把木偶送给小精灵(Elf Child)后，向车走去，看到精灵王子(Elf Prince)被困在悬崖中。于是用绳子救他出来，并和他到东南方谈话。接着，等到蜂巢(Hive)旁出现嫩枝(Twig)，用加热术使嫩枝成为苔藓(Moss)，再将此术用于蜂巢，点起篝火(Campfire)。用果壳从篝火中接出火种(Ember)后，继续等到人类公主(Human Princess)出现。观察一下人类公主带着的笛子(Flute)和金剑

(Golden Swords)，再与精灵王子交谈，就能学到传送术(Transportation)。

对树底下的白碟(White Disk)使用传送术，可传送到一棵大树上。与芝佛那(Zifnab)长谈了一阵后，捡起黑碟(Black Disk)。把麻绳接在树枝(Branch)上爬下去，摘下蓝色的花(Blue Flower)和黄色的花(Yellow Flower)，并把黄花弄碎成花瓣(Yellow Petals)，再抓住绳子荡(Swing)回到树屋。然后到精灵王子受困的地方把黑碟扔下去，再去东南方对白碟使用传送术，又被送到谷底。谷底有只大蜘蛛。先用火种点燃蜂巢驱出一群蜜蜂，再把果酱抛向蜘蛛，将蜂群引去与蜘蛛周旋。推开左下方的尸体(Corpse)，可以打到神箭(Arrow)和草菇(Ledge)。用半把箭刀弄开蚕丝(Pod)，可拿到被包在其中的金奴杖(Gold Shaft)。然后对黑碟施传送术离开山谷，把蓝花、诗集、金权杖交给精灵王子，他就会加入。再和公主交谈，她也会加入。把火之域文书给她后，一起驾船向锡塔特尔驶去。

把花瓣放进果子里给西方树上的猿猴吃，可拿到果仁(Nut Meat)。再向北行，有个女侏儒(Dwarf Girl)被绑在树上，于是让公主吹笛，自己用半把剪刀切断树藤(Vine)救出她。作为报答，她说要去拿草药。等她拿来后，用草药、果肉、粉红植物和草菇医好了人类公主的喉痛，然后再请公主吹笛破除前面的魔法屏障。

北上到树林深处，让王子取来树上的水晶石印(Crystal Fragment)。然后回到曾等候女侏儒的地方，迅速拉起树枝(Branch)露出树洞(Stump)，把水晶石印抛进去解围。最后到锡特德尔门前等女侏儒来，她会和精灵王子、人类公主一起打开城堡之门(Citadel Door)。进去向芝佛那讨到魔石(Stone)，再从柱上取下火之封印(Fire Seal Piece)后，驾船返回中域。

石域(Abarrach)

将火之封印交给克扎后，再回船用传印术把水晶石印上的图像印上驾驶石，并使用它来到石域的特勒斯帝亚(Telestia)。

在干涸的池塘遇到工人(Dead Worker)，迅速取下他手上的木桶(Pail)，然后去北方拿来大蛇(Snake)前的石堆(Rocks)。到城中的房子里与男管家(Dead Butler)交谈，再爬上楼梯，取得茶具(Tea Set)和保姆(Deas Nanny)手中关于儿童书(Children's Book)。和她交谈后，让她跟着走。下楼，把茶具交给男管家，再查阅那本关于儿童书，翻到有关捉蛇(Get the Snake)的那页。叫工人也跟着走，来到大蛇前，把那本书交给保姆，工人就会照她读的方法擒住大蛇。

向前走，一扇石门挡住了去路。门上有道九箭谜题。必须把门上的箭头转向下才能解开。设上排 3 箭从左到右编号为 1、2、3，中排 3 箭从左到右编号为 4、5、6，下排 3 箭从左到右编号为 7、8、9，那么按 1379246824685 的次序按，就可打开门。

进去看看那侏儒(Dead Dwarf)。再去城中的钟楼(Clock Tower)，把水桶挂在绳子钩(Hook)上，并把石堆放入桶中，就可以沿着绳子(Rope)爬上去了。

先转动连着绳子的摇杆(Crand)把水桶提上来，再把钟的指针(Time Dial)拨动到将近 9 点的位置，等一会儿钟敲第 4 下时，立即拉释放杆(Release Level)放下绳子，然后迅速赶回房子，发现男管家已进了书房，乘机进去取出架上的书翻阅一遍，又学会了占用术(Possession)和监视术(Ward)。然后驾船驶向克雷特斯的宫殿(Kleitus' Palace)。

进入皇宫后，与克雷斯特斯十四世(Kleitus)谈话。没想到竟被逼得喝下毒酒，昏头昏脑

中悟出了饥饿术(Hunger),醒来发觉自己被铁链锁着关在地牢里。和狱友爱德蒙(Edmund)谈过后,对旁边的狗施饥饿术,并把喝毒酒前拿到的牛排(Steak)放在身边,引它过来。趁它享用时使用占用术附身于狗,总算可以活动活动了。

狗先取下挂在墙上的钥匙(Key Ring)放在哈尔波身边,再从门旁的楼梯爬上去,取来柜下一排瓶子中左面第2个,也放在哈尔波身旁,然后和他接触。这样,接触附身,又回到自己的身体上,同时狗也跟着走了。

用钥匙解开镣铐(Manacles),喝下瓶中的解药。然后用钥匙替爱德蒙解开镣铐,并用解药给他解毒,这样可得到一个伙伴了。取到桌上的夹钳(Vise)后,驾船前往秘洞(Secret Cave)。

来到秘洞,向赌徒(Gemblers)要来4块不同的符骨(Rune Bone)。与巴尔萨泽(Balthazer)交谈时,称自己是爱德蒙的朋友。观察事边的墙,发现有些异样,于是占用术再次附身于狗,定睛一看,原来是个秘密隧道(Hidden Tunnel)。解除附身后再与巴尔萨泽交谈,学到除幻术(Unravel Illusion),而后右边原来的一堵幻影墙就消失了。

进入秘道拿起道袍(Robe)和一本咒语书(Spell Book)。从中学到了自焚术(Self-immolation)和复活术(Resurrection)。接着驾船返回佩勒斯帝亚(Pelestia)。

把道袍穿上,就能叫洞中的侏儒跟着走。上钟楼,把夹钳收紧后放在石像的权杖(Scepter)上,放松它从而拿到了头块(Head Piece)。之后,又驾船来到克雷特斯皇宫。

从山洞进去,刚一开门,侏儒就先进去了,只留下一片破布(Cloth)。把破布给狗嗅了嗅,然后根据它的提示走过迷宫。过迷宫时要快,不要迟疑,一般是向北向西行,实在不行可拿布让狗嗅,它就会在前头指出方向。来到一大柱前,对柱上的石符(Rune)施用除幻术,符上就会出现一个小洞(Hole)。把头块(Head Piece)扔进去,就能取下石子封印(Stone Seal Piece)。此时,爱德蒙在交出象征王域的石章(Pendant)后也就离开了。然后带小狗回中域。

水域(Chelestra)

把石之封印交给克扎,再回船施用传印术把石章上的图像印上驾驶石,使用它后便到达了水域。

先用原来盛解药的瓶子装些水(Water)。发现附近有个山洞,却因有道魔法屏障进不去。来到西边的城门(City Gate)前,比较一下占用术和监视术,发现只相差一个图案,于是将有该图案的符骨通过传印术印到门上的咒语(Spell)中,魔法屏障(Magic Dome)就解除了。同时出现了一只魔龙(Sang-Drax),赶忙用占用术附身于狗,虽然驾驶石被抢走了,但总算保住命。

一进城就被法师沙玛赫(Samah)识出了真身。于是解除附身回到了自己的身体。

对地毯(Rug)施用幻真术,再把大圆石(Globe)推进毯里。接着对瓶中之水施用刚从沙玛赫那里学来的失水术(Null-Water)。喝下它,进洞捡起鳞片(Scales),出洞再喝口水。把鳞片放到城门前的石堆(Rockpile)里,就可取到魔石(Stone)了。

回船把地毯挂在船上,对它施幻真术,再进去推出大圆石代替原来的驾驶石。最后,用传印术把石章上的五域图案印回大圆石并使用它,便可回到中域。

中域(Nexus)

还是去找克扎，却寻他不见，而且墙上的中域之封印也不知去向。拿起桌上的历史书(History Book)读了一遍。穿过大门(Labyrinth Gate)前行，把电光器放在石柱上充电，然后对藤条(Choke Vines)施以冷冻术(Cold)。向前走，遇上了虎人(Tiger－man)，只得逃回原处。眼见虎人追来，急忙对藤条施以加热术把它们消灭掉。

再对藤条施以冷冻术，来到虎人营地，拿下插在棒上的头骨(Skull)。进洞捡起地上的白骨(Bone)，看一眼洞中的壁画。按壁上所画，把头骨、电光器、袍装在一起。到西北方启动它，吓走虎人。然后用药膏医好重伤的狙击手(Tracker)，又与村长(Headman)谈了两回。

拾起地上的弦(Cord)，装在白骨上，做成弓(Bow)。与狙击手交谈，他答应一起去找魔龙。一路向北，遇上了巨虫螳螂(Chaodin)，用神箭射死了它。

喝了口魔法水，走进山洞，魔龙袭来，赶紧用魔石唤来芝佛那。最后，向他询问最后大陆(Lastland)。然后被传送到最后大陆。告别芝佛那，遇到自己的化身(Double)。仔细地看过自焚术的拼法，试着将左边和右边的图案对换一下，用在化身身上，使化身化为灰烬。从他的遗骸(Ashy Remains)中找到与自己相同的一份物品。把两把半边的剪刀合成一把剪刀。继续前进，却被一些奇怪的触手(Tentacle)挡住了去路。拿起剪刀剪了 3 次，开出一条生路。

到了岛中心，克扎给出 4 块封印后就被魔龙杀死了。哈尔波连忙把水之封印、石之封印、气之封印依次嵌入相应的槽(Spire)中，再把焦点(Focus)移至历史书上德累斯弗(Dresph)所说的起点位置，最后放人中域的封印。最后终于将五域连结在一起，把魔龙打入深渊，拯救了世界。

失落的伊甸

The Lost Eden

一、游戏简介

该游戏是由 Virgin 和 Cryo 公司于 1995 年联合推出的。全三维场景，每个动作都有相应的三维动作，由 20 多位专业演员配音而成的全程语音，3 种语言字幕(英语、意大利语、西班牙语)，并有 30 个对话录像帮助你寻找游戏线索。游戏容量为 450MB，仅需硬盘空间 67K。

故事说的是在史前时代，人类和恐龙一起生活在安静和谐的大地上。但是邪恶的莫库斯(Moorkus Rex)想要统治大地，率领暴龙(Tyrann)屠杀无辜的人类和恐龙，眼看就要打到莫城堡(Citadel of Mo)来。玛莎王位的唯一继承人王子亚当(Adam)为此受命于危难之中。

二、完全攻略

莫城堡

亚当王子正在莫城堡的前厅巡视，手拿巨斧的守卫舒格(Thugg)告诉他国王有事召见。向左走来到皇宫，见到国王和翼龙埃罗(Eloi)。埃罗刚从北方带来重大新闻，查玛(Chamaar)大陆正受到暴龙的攻击，那里的人已所剩无几。国王向埃罗介绍壁雕上祖先的事迹，亚当王子的祖父恩斯拉佛(Enslaver)是个建筑奇才，也是这城墙的建造者。由于有了这个坚固城

墙，我们才没有遭到暴龙的袭击。

与国王和埃罗交谈后，回到自己的卧室，又见到埃罗。他告诉亚当小恐龙迪娜(Dina)在外面阳台等着，有话要和亚当说，并给小王子一块小石头(Small Stone)。出右边通道见到迪娜，她带亚当到山洞去见她祖父陶(Tau)，陶告诉亚当他的好友葛拉(Graa)也知道建造城墙的秘密，但这个秘密随他埋在莫城堡地下的墓地里，让亚当随迪娜去找。临终前的老恐龙陶给亚当一个贝壳，此后可随时用贝壳与陶取得联系。亚当在山洞中拿到一把小刀，迪娜说这把小刀是葛拉的。

回到莫城堡，来到祖先的墓地，老者(Monk)给了亚当一块护身符(Talisman)作为亚当成年的礼物，在老者的指点下，看到了缺了一颗牙的祖先。来到前厅，把护身符送给迪娜，她跟亚当到左边的房间里见刽子手加巴尔(Jabber)，他的舌头早年就被割掉，迪娜可听懂加巴尔的话。加巴尔给亚当一颗牙，用这颗牙补上祖先缺的那颗牙，可打开祖先墓地的秘密通道，并用这颗牙消除秘密通道中的骷髅。推开滚石，进入小室，得到棱镜。远处有幅壁画，上面画着恐龙帮人类建城堡的故事，原来葛拉的秘密就是人类和恐龙联合抵抗暴龙。亚当可得到一支笛子，说这把笛子可在建城堡中用得着。出秘道见到老者。把棱镜放入桌上的白色棱镜中，可得到 6 块棱镜中的第一块，收集全 6 块墓碑就可打败邪恶的莫库斯。迪娜说服老者一起去见国王。

大家一齐说服了国王，让王子帮助大家一起拯救世界，击败魔王。国王让武士舒格保护亚当。在城堡大厅找到舒格，他加入队伍后，一起踏上了拯救世界的行程。先前往查玛大陆。

查玛大陆

来到查玛大陆，这里一片寂静。见到迪娜的朋友小恐龙蒙果(Mungo)，他愿意加入队伍。森林中可找到蘑菇和带蛋的鸟巢(鸟蛋给舒格吃，鸟巢另有他用)。在找到猿人后，冲(Chong)加入队伍。把苹果(从舒格处可重复得到)扔入湖中，湖中如果有鱼龙(Mosasaurus)便会浮起，可知这块大陆的暴龙惧怕暴风之眼。当找到雷龙(Brontosaur)时，用无毒的蘑菇表示友好，再用笛子吹一段引起它们记忆的曲子，它们会和它们的祖先那样开始盖城堡。猿人们为表示感谢，送给亚当一块月亮石。只要找到虚幻龙(Apatosaurus)，就能载大家到尤路鲁(Uluru)大陆。

尤路鲁大陆

在右上方的洞穴中找到当地的造箭专家乌兰(Ulan)。用蘑菇和笛子让雷龙在尤路鲁大陆也建盖城堡。乌兰会送给王子第 2 块棱镜作为报酬。从鱼龙那里得知这里的暴龙害怕空中重锤。然后前往柯托(Koto)大陆。临走时埃罗报告速龙(Velociraptor)正移向查玛大陆。

柯托大陆

在这里的树林里找到土族首领库玛拉(Knommala)，她说在这个大陆如果没有速龙(Velociraptor)的帮助，她就不会加入队伍，而没有她，雷龙也不会建城堡。这里的暴龙害怕云雾之火。在大陆左上角山洞可找到太阳石。

尤路鲁大陆

回到尤路鲁大陆找到乌兰帮忙，从他口中得知基普(Keeper)处可得到消息。到大陆的东北角找到基普，得知速龙特别喜欢黄金，并给了亚当法宝风暴之眼。并说只要找到它们祖先

的面具，即可回送法宝。亚当一行来到湖边可得到黄金。然后再回到柯托大陆。

柯托大陆

回到柯托大陆，将黄金交给速龙，于是库玛拉加人了队伍，并且送给亚当一块面具作为报酬。雷龙开始建造城堡。

尤路鲁大陆

回到尤路鲁大陆，把面具交给基普可得到云雾之火和空中重锤，将这两件法宝分别给柯托大陆和尤路鲁大陆的雷龙，可解放这两个大陆。

查玛大陆

回到查玛大陆，将暴风之眼给雷龙。雷龙有了它就可赶跑暴龙，查玛大陆就解放了。该到失望(Despair)城，陆路要翻越高山，不好走，因此大家商量找水龙帮忙。来到水龙首领纳利姆(Narrim)的山洞，把小刀交给纳利姆观看一下，证明身份，它会告诉大家一条秘密小路，并载大家到塔玛拉(Tamara)大陆。

塔玛拉大陆

这里的暴龙最怕"似有似无"这种法宝。在战斗中蒙果失踪，出路毁坏，被困于此。找到塔罗米(Tahloomi)、福格(Fugg)和雷龙建盖城堡，福格会送给亚当一袋泥土。由于回去的路已被暴龙毁坏，只能横越珀利海(Peril)。塔罗米说要是有出路之石就可以逃脱，只可惜自己丢失了。亚当想到埃罗曾给过一块石头，就将那块小石头交给塔罗米，大家就可用塔罗米提供的竹筏从水路逃脱，来到康图拉(Cantura)大陆。

康图拉大陆

康图拉大陆是个美丽的海滨小城。本地的暴龙害怕"旋风之眼"。这时焦急的迪娜不顾大家的反对去寻找蒙果，而塔罗米拿下了面具变为金发美女夏娃(Eve)。在大陆的西北角的洞穴中见到堪斯它人(Castra)的首领卡布卡(Cabuka)，他们挟持了夏娃，要求以迪娜交换。

塔玛拉大陆

大家回到塔玛拉大陆，在海边找到了迪娜，这时的迪娜见不得蒙果是不会跟着走的。察看第一块棱镜，迪娜看到蒙果的确死去，于是迪娜再加入队伍。埃罗找到其他的翼龙，它们愿意载大家到任意的地方。于是有了空中的交通工具。再回到康图拉大陆。

康图拉大陆

大家来到堪斯它人的洞穴，迪娜自愿以自己换回夏娃。夏娃说这几天她学会了一首歌，可以驱邪，还学会恐龙的语言。在堪斯它人的帮助下，找到雷龙建成城堡。再去见迪娜，得到一块面具，回答卡布卡的3个问题，什么是生命之神(太阳石)，什么是影子夫人(月亮石)，什么是大地之母(泥土)，就可得到第3块棱镜。

尤路鲁大陆

顺路到尤路鲁大陆将面具与基普换得旋风之眼和"似有似无"，分别交给康图拉大陆和塔玛拉大陆的雷龙，解放了这两个大陆。回到查玛大陆，找到三角龙(Triceratops)，请它们帮雷龙共建城堡。这时鸟窝和夏娃的歌声也在建城堡中立了大功。按照相同的方法，使一个大陆的城堡迅速完工。当5个大陆的城堡都建成时，埃罗也带来了国王去世的消息。

冀城堡

大家沉重地回到莫城堡。直接去皇宫。在国王的棺木前面见过老者，可得到国王临终前托他交给亚当的号角。因为历代祖先的遗体都必须制作木乃伊安放在莫城堡的墓地中，而只有恩巴尔玛(Embarlmers)才可制作木乃伊，因此大家越过拉哈萨(Rahasa)沙漠来到恩巴尔玛。

恩巴尔玛

来到恩巴尔玛，和女巫玛琳达(Marinda)对话才知道这个仪式必须有一人参加才能顺利完成木乃依的制作。但王子的血液与国王相同不能入选，大家也都有自己不适合的理由。回到莫城堡，把号角交给加巴尔，他愿意参加这个仪式，再到恩巴尔玛。由于有加巴尔参加，于是木乃伊制作完成。几小时后加巴尔也顺利归来，但似乎是被吓坏了。玛琳达给亚当一个面具，并愿意与王子共享3件法宝，但王子必须有金剑。将国王遗体安放在莫城堡下的墓地后，前往山多维拉(Shandovra)大陆。

山多维拉大陆

找到失踪多年的公主莎季亚(Shazia)。建完城堡后，莎季亚给了亚当国王的信物玛莎(Mashaar)金剑。带着金剑到恩巴尔玛，可得到3件宝：雷电之鼓、圣战之铃、愤怒之号，由3个男人同时演奏，就可赶走暴龙。亚当让老者摇铃，舒格击鼓，自己吹号，一举击败山多维拉大陆的3群暴龙。获得战利品第4块棱镜。

尤路鲁大陆

在尤路鲁大陆与基尔交换面具得到项链，察看城堡的建盖情况，从公主的口中可知金剑的秘密。大家赶回莫城堡。用金剑刺向壁画中的莫库斯的雕像，进入暗道。按照公主的提示可找到“命运之蛋”。因为这个蛋是埃罗祖先传下来的，就把蛋交给埃罗。大家为了安全把这个蛋送到埃罗的老家白拱塔(White Arch)。

白拱塔

埃罗安放好“命运之蛋”后，给了王子第5块棱镜。从埃罗口中得知，要找到所有恐龙的祖先必须有“岁月之根”(可在康图拉大陆找迪娜取得)。当吃掉“岁月之根”后，亚当的灵魂会来到恐龙的祖先处。让它看一下亚当的棱镜，它会告诉亚当这6块棱镜的秘密(这时亚当应该有5块，第六块在敌人的手里)，这6块棱镜两两一对，从其中1块可看到另1块的世界，如果6块合起来，则有无穷的力量。亚当回到现实世界后，大家一起前往莫库斯的巢穴(Lair of Moorkus)。

莫库斯的巢穴

大家来到莫库斯的巢穴，只有亚当一人进洞战斗，大家都在外头等候。进洞后先走到高台边拿到第6块棱镜，汇集成6面体。然后再走上高台，莫库斯变成了老鼠。救出蒙果，胜利地走出洞穴。

白拱塔

来到白拱塔，大家一致推选亚当打开“命运之蛋”，但是这个蛋却是空的，可能要预示人类将主宰天下，恐龙大概要灭绝的吧？

三、游戏心得

(1)每件法宝都有自己的作用，不可乱用。

(2)每次送法宝给雷龙时，都要先给黄金。
(3)要多与人交谈，获取得尽可能多的信息。
(4)不知道该干什么时，可以用贝壳(或看本文)。
(5)三角龙只吃空鸟窝，若鸟窝里有蛋，需将蛋给纾格吃下，然后将空鸟窝给三角龙。

十三支局

Bureau 13

一、游戏简介

这是一款由 Take2 制作、Game Tek 公司出版的冒险类游戏。游戏中可扮演吸血鬼、小偷、电脑破译专家、神父、巫者或是女机器人，这些角色都隶属于一个极度机密的组织"13 支局"，这个组织中有个名为惠勒(J. Withers)的人背叛了组织，并涉嫌谋杀一名法官。其他 6 个人开始调查这件杀人案，将惠勒带回来，绳之以法。游戏可把队员分散，分别行动，可以指定一名队员跟随或留在原地。所选择的人物对剧情的解决问题的方法有很大的影响，例如开一扇上锁的门，小偷可用开锁的技术把门锁打开，而吸血鬼会把门变成一团烟雾。充分利用每个人物的特长，解开游戏中的谜题，是游戏的一大乐趣。游戏开头可供玩家挑选其中的两位，当然也可以只选一位进行游戏。游戏故事情节脉落清晰，流程顺畅，各部分配置都很合理。穿插于游戏中的一段段过场动画会令玩者消除疲倦，大大提高了游戏的趣味性。

以下攻略只选小偷作主角进行攻关，余下的 5 个角色可自己尝试。

二、完全攻略

序章

13 支局是一个高度机密的政府组织，由 6 个具有各异的特殊能力的人组成。理查德(Isqac Richard)绰号"黑客"，特长：计算机、生物物理学和武器。潘特(Delilah Little Panther)绰号"装甲女郎"，特长：装备着一件极富破坏力的装甲战服。布兰克(Father Jonathan Blank)绰号"牧师"，特长：宗教、魔法与神秘现象；已 26 次成功地驱除魔怪。克汀(Alexander Keltin)绰号"吸血鬼"，特长：不受传统武器伤害、有雾化能力，并以血为食。苏特(Jimmy Suttle)绰号"小偷"，特长开锁。格雷(Selma Gray)绰号"女巫"，特长：强力咒语。13 支局的任务是鉴别、追踪、扑灭一切超越正常的超自然现象，暗暗地维护着社会的和平与安定。

城里发生了爆炸案，这本该是地方警察所管辖的，换了平时，这种小案自然轮不到最高机密等级的 13 支局插手，可此次爆炸案牵涉到了前任 13 支局的干员，似乎案情没有这么简单。上面机关要求逮捕爆炸案主谋，并彻底清查背后可能隐藏的阴谋。在分析了手头资料和看过现场录像后，小偷苏特自告奋勇要求单独完成任务。

第一章

来到报纸出售机(News Vending Machine)旁，苏特看到出售机里面有两角五的零钱(Quarter)，似乎正是为买报纸用的。不过既然身为小偷，拿报纸是不用钱的。利用开锁技能，

轻松地拿到机器里的报纸(Newspaper),随便浏览了一下。上面谈到前几天爆炸案的一些情况,证据都放在警察局的物证室里,正等待做进一步的调查。看来要和警察打交道了。

向右来到警察局(Police Station),一位警员忙得不可开交,他边打字还边叮嘱苏特不要到处乱跑。苏特蹑手蹑脚地走到他身旁,偷走了他的左轮手枪(Policeman's Revolver)。用桌上的强力胶水(Super Glue)封死了左边墙上灭火器的门,然后挥手把桌上的带有火星的烟灰缸拨入一旁的垃圾筒中。很快垃圾筒就着起火来了。警察惊叫着跑去拿灭火器,却打不开门,只得跑到外面请求支援去了。就这样,苏特趁机进入警长办公室了(Sheriff's Office)。

在警长办公室内墙上的控电箱中,发现了一个完好的保险丝(Electronic Fuse),为了不被暗藏的监视器逮住身影,苏特关掉了总电源。顺手关好控电箱。在警长办公桌的抽屉中,找到了物证室的钥匙(Sheriff's Keys),用它进入物证室(Evidence Locker),拿走桌上的照相机(Camera),再找到柜子里的警察报告(Police Report)和炸弹碎片(Bomb Fragments)。读过警察报告和检查炸弹碎片后,对爆炸案有了初步的了解。

出了警局,向右来到瑞克电子商店(Rick's Electronics)外面。在一旁墙上检查后,拔下了一块砖头,悄悄地撬门进去。进屋后看见桌上有一台答录机(Answering Machine)和一些磁带(Answering Machine Tape)。把这些磁带一一放进答录机,听到了一些新的线索。拿走一旁收银机里面的钱(Money)。再检查一下柜子里的档案记录(File Folder),最后带上另一边的老虎钳(Wire Cutters),离开瑞克电子商店。

向右到了AI集团总部(AI Corporate Headquarters)前。按响门铃后,走出一名警卫,说了半天也不让进去,只得另觅去路。逛到大楼后面,那儿有一个大型垃圾箱,打开它,从中蹿出一只黑猫。在垃圾筒中找到了一个包裹。这是个AI公司的电脑箱子(AI Computer Box)。利用这个电脑箱子,再次来到AI集团总部门前按响了门铃,那警卫出来后,向他出示了那个箱子,并说明了来意。他说把东西放在辛普森先生的桌上。

在里面的秘书桌上找到了一本秘书记录(Secretary's Note),上面记着一个"2112"的密码。打开一旁的复印机,发现了一份办公室的备忘录(Office Memo)。看来AI公司与这案子有些关连。走进一旁的保安部(Security Office),拿走桌上的几卷录像带(Video Tape),接着便进入了辛普森先生的办公室(Mr. Simpsons Office)。在墙上的控电箱中取得一颗电池(Battery),把它装入桌上的遥控器中(Remote Control)。

在中央的墙上有一幅有些古怪的画,在它背后找到一个保险柜。不过保险柜是音控的。桌上有个按钮,按下后,嵌在墙上的电视和录像机都打开了。把在保安部拿到的录像带全部放入录像机中试了一遍,其中一盘有辛普森先生的录音,这下保险箱自行打开了。保险柜里面藏的是一盘录像带,于是把它放进了录像机,看到的是关于一辆厢型车的录像。在把所有物品恢复原状后,离开了AI集团总部。调查至此,辛普森先生是个很可疑的人物。

根据手上的新情报,一路往左来到了报纸出售机左边的体育馆和特快专递公司门口(CYM & Messager Service)。走进特快专递公司,从办事人员口中得知在送货员的存放室里有重要线索,可他不让闲人入内。趁他不注意时轻手轻脚地溜进了送货员的物品存放室(Delivery Boy's Lockers)。

存放室里真黑,打开楼梯口的控电箱,把保险丝放了进去,将灯点亮。仔细检查每一个柜

子，发现一件送货员的夹克(Delivery Boy's Jacket)，又从夹克中搜到一串货车钥匙(JPS Van Key)，在房间的右下方还找到了一副皮手套(Leather Gloves)。在拿起地上的垃圾罐(Waster Can)后下楼。

来到停车场(Used RV Lot)，那辆在录像带中出现过的厢型车就停在那儿。用钥匙打不开车门，看来还少了些什么。先到一旁的美国暂储存公司(American Temporary Storage)看看会有什么收获。把钥匙交给管理员后，他给了一张磁卡(Magnetic Scan Card)和一些零碎的东西。那些零碎东西似乎是些炸弹的部件。看来JP韦德便是炸弹的制造者了。用磁卡顺利打开了厢型车的车门，在车上，发现了JP韦德的战争日记(JP's Battle Journal)，看过后决定到医院走一趟。

刚进医院(Hospital)便碰上了警长，交谈后得到一张四级通行证(Level 4 Badge)，以便办公，并要求加紧调查此案。

回到厢型车上，车上的自动驾驶系统有AI武器工厂(AI Weapons Plant)和公墓(The Cemetery)两块地方的自动导引。苏特决定先赴AI武器工厂看看。

第二章

利用自动驾驶系统(Engage Autodrive)很快就来到AI武器工厂。大门关着，门上有块牌子，上写"高压电"(Voltage)。看来得另辟蹊径。走到一旁的林间小径(Forest Road)，把小径后方种植地(Cleaning in the Woods)上的一大段树枝(Tree Limb)挪到了小径中央。车来了，趁那司机下车搬树枝时悄悄地藏在他的车上，终于混进了AI武器工厂。

打开装卸室(Loading Bay)的门，进去后打开控电箱启动了电源，出来时拿了一旁的木锯(Wood Saw)，乘升降机(Scaffolding)来到楼上的走廊(Corridor)。两边分别是四级和六级的安全门。拿出警长给的通行证打开左边四级的安全门。在里面的电梯面板上输入密码"2112"，启动通向附属基地的电梯(Elevator to Sub Bassement)，走进地下室的走廊。拿出老虎钳剪断地上的一条电线。打开另一端的门，这里是间安全实验室(Secured Laboratory)，拿走桌上有份记载着科顿(Cotton)、霍斯顿(Houston)、斯特林(Sterling)和卡佛(Carver)四人分户的总帐(Ledger)后离开。

回到厢型车上，把在工厂查得的那四人的姓名一一输入车上的数据库(Access RV Database)。一番分析后，自动驾驶系统提供了新的可疑地点——郊区(The Suburbs)。

第三章

在自动驾驶系统的导引下，来到了山茱萸路(Dogwood Drive)。向左走到修车场(Library Parking Lot)，打开红色轿车后面的行李箱，拿到铁橇(Crowbar)和手电筒(Flashlight)。接着，回到山茱萸路，用开锁技能撬开霍斯顿家的大门，在客厅里找了一阵，发现椅子旁有一只鬼猎人工具箱(Vampire Hunter's Kit)，打开后得到里面的铁铲(Shovel Garlic)和木柱(Wooden Stake)。再到厨房里(Kitchen)，从门背后的垃圾筒中找到一张"巡行者俱乐部"的入场券(Concert Ticket)和一张给爱迪(Eddie)的便条(Note to Eddie)。

用同样的办法进入斯特林的家。客厅里放着一台答录机，打开后听到了一些有趣的留言。来到车库，在第2个柜子里找到了一本书(Jane's Book of Bombs)，看过后拿走。在第5个柜子中找到一台收音机(Radio)，然后离开了斯特林的家。

向左来到图书馆前(Front of the Library),打开还书箱后,找到一本关于植物的书(Book of Botany),阅后,再撬开图书馆大门进去。没发现什么特别感兴趣的东西,于是来到地下藏书库(Library Basement)。这里有各种书,就是没有关于魔法的书,看来有人先拿走了。可惜没带高手来,否则说不定他能从一旁的电脑中获得点信息,没办法,只得空手而出。

来到左边的高中(High School),撬开大门走进走廊末端的教室,在老师的桌上放着一本学生课目分配表(Assignment List),其中写着研究魔法学的是根贝克(Gembeck)同学。根贝克住在榆树街(Elm Street),一直向右就来到了他家门前。撬锁进入,在图书馆里找不到的关于魔法的书(Book of Magic)就在他家客厅的桌上,翻阅一下,带着书离开。

途经洞人酒吧(Caver's Bar)、草药店(Herbalist's Shop)和停车场(Parking Lot),来到了"巡行者俱乐部"门前,把入场券交给门口的警卫,就进去了。只见台上有两个摇滚歌手正在尽情高歌。走入右边通往后台更衣室的门(Back Stage),过道上躺着个人正在喃喃自语。来到更衣室(Dressing Room),里面放着许多扮吸血鬼的道具。更衣室的中间有口棺材,里面有大蒜(Garlic)和一个乐队笔记本(Note to Band)。查阅过笔记后,离开巡游者俱乐部。

往左是第六街(Sixth Street),这里又脏又乱,可墙上的芭蕾舞广告看上去却十分显眼。仔细检查后,果然发现一个秘密通道(Gang Hiden Out Entrance)。进去后,发现里面原来是一些小流氓的秘密集合地,有个小混混吓得直发抖,从他那里问到一些情况,得知索布克(Sawbuck)在洞人酒吧里。问完后,顺手拿走了一旁的兴奋剂(Stimulants)与镇定剂(Depressants)。

在前往洞人酒吧的途中,经过巡行者俱乐部的停车场,看到那里停着辆大游览车。上前对它检查了一番,打开车后置物箱,霍斯顿从里面跳了出来,他好好的为什么要在车尾箱里呆着呢?于是想问个究竟,没想到他语无伦次,答非所问。于是,对他进行全身检查,在他颈后发现了一块晶片,一定是它使得霍斯顿神智不清的。取下晶片后,霍斯顿恢复了正常,但从他口中还是得不到什么新线索,看来还是得上洞人酒吧看一看。

在洞人酒吧中找到了索布克,可他似乎颇具敌意,一看见苏特就马上拔出枪,并挟持了一个女顾客作人质。苏特好言相劝,可他充耳不闻。情况十分危急,苏特想到索布克拿的左轮手枪,至多只有 6 发子弹,可充分利用自己轻便的身手吸引他开枪。索布克见连发 6 枪也没有伤到苏特,气急败坏地逃进了地下室,苏特也随之跟了进去。追上他一问,发现他与霍斯顿一样也神智不清,他也被安了晶片。取下他颈后晶片后,前往草药店。

在草药店里,拿了些药粉(Healing Powder)、爱情配方(Love Potion)、护符(Warding Charon)和安眠药(Sleeping Drug)。苏特看到一个护身符(Amulet),刚拿起它,突然出现了一个模糊的人影,她自称是科顿(Veronica Cotton)的女孩,可刚说几句话,便消失了。把护身符放回原处,再拿起它,女孩又出现了,一番交谈后,她终于同意见个面,并说会派使者来接,苏特把护身符还给店员后走出草药店。

门口有一只黑猫见苏特出来后,便向左边走去,莫非它就是那接引的使者?苏特跟着它一直来到厢型车的停车处,它说该去坟场了。苏特刚想上车,忽然发现一边有个人很可疑,上去刺探一下,又是一个晶片的受害者,拆下晶片后才知道他就是斯特林。斯特林清醒后说在他意志模糊时曾在厢型车上安装了炸弹。还好没急着跟那只猫去,否则已被炸上了天。苏特

拿出老虎钳剪断了车门下的引爆线，这下可去坟场了。

第四章

停好车后，见那黑猫直往坟墓深处去，于是跟着走过坟墓之门(The Cemetery Gates)，再穿过后门(Back of Cemetery)，来到了科顿的家。伸手一推，门就应声开了，只见科顿正在胡言乱语，身上还散发着一股妖气，不用问，她一定也成了晶片的俘虏。替她除去颈后的晶片后，她一下子就消失在空气中了，只好另寻线索。

重新回到墓地之门时，一个绿头黑袍的幽灵飘至坟墓中央，发出奇异的声音和古怪的语调，但苏特并不害怕。他拿出照相机把墓碑拍了下来(Photo of Tombstone)。巡视了一圈，发现中间一个坟墓的墓碑是血红的，其中定有古怪。拿出铲子掘开了这个勒明思(Spike Lemmings)的坟，从他的尸骨中取了一截手指骨(Finger Bone)。

来到停车处右边的公园(The Park)，路边有棵光秃秃的树，记得植物书上说过就是山茱萸树。于是拿出锯子锯了一小段树枝下来(Dogwood Free Limb)，顺便用锯子从树枝上截了一个小圆盘(Dogwood Disc)留着以后备用。

向前走到教堂(The Church)，进去和神父多米尼克(Father Dominic)交谈了一番，他并没有感到四周邪恶的力量。穿过厨房(The Church Kitchen)来到神父的卧室(Father Dominic's Bedroom)，卧室地毯竟是血一般的鲜红。检查后发现地上有个暗门，打开后拿到里面藏着的一本驱魔之书(Tomb of Banishment)。既然要与恶鬼对抗，那墙上的十字架(Crucifix)不正是最好的工具吗？一定要带上它。

回到厨房，看到台上有一滩鲜血，想必是神父学艺不精，切菜切到自己手上所流的吧！正好书上说驱魔需要处子的鲜血，就用手指骨蘸了一点血，再把它放在山茱萸做的小圆盘上，圆盘发出了淡淡的蓝光，嗯，看来以后降魔除妖全指望它了。

离开教堂，再次回到墓地之门，见到那幽灵还在不住地唠唠叨叨，拿出十字架在它面前一晃，一声惨叫，那胆小鬼一下子魂飞魄散了。往右来到了大陵寝(The Mavsolevms)前，里面的一座墓门没关紧，打开后进入陵墓深处，谁知进去后退路就一下子消失了。四周全是一些空棺材。向上走，一直走右边的门，再向下便来到了一个与起点相似的通道。无意间，竟穿过了左边的一堵墙，原来这堵墙只是个幻影。只见一个棕色的怪兽"咪哩吗啦"说了一通，不知所云，最后给了一张等级六的通行证(Level 6 AI Badge)，还把苏特送回了地面。

第五章

有了这张等级六的通行证，再驾车前往 AI 武器工厂，直接来到等级六的安全门外，用通行证开了门，里面是警卫室(LG Guard Post)。那个警卫好负责，虽已倦容满面，但仍不停地喝着咖啡提精神，一时没机会进入，只得在一旁静观其变。没多久他就起身前往 WC，趁此机会把镇定剂放入了他的咖啡杯中，然后跑出来。等了一会儿，想那警卫已药性发作，便再次进入。果然见到守卫已经睡着，从他身上搜到一张等级七的通行证(Level 7 Badge)，用它进入了前端锁着的办公室(Locked Office)。

房里一个疲劳过度的电脑程序员正趴在那里睡觉，拿出兴奋剂(Stimulants)给她灌下去。她醒来后由于兴奋剂的作用滔滔不绝地说了一大段秘密，其中涉及到电脑病毒、EMP 武器和安全门的密码等等。在得到了所要的信息后，走向右边的走廊(Corridor)。过了走廊，来

到 EMP 实验室(EMP Lab)。实验室中央就放着那件新发明——EMP 武器(EMP Device)，这正是想要的东西。回到走廊，往左来到一条走廊，用等级七通行证进入了辛普森先生的办公室(Ted Simpson's Office)。四处检查后，发现桌上的雕像有点古怪，推动它，发现背后是主机房前厅(Mainframe Antechamber)。进入后，发现这里有个电脑自动防御系统，要求出示口令，不然便会发出激光。苏特没有口令，只好拿出 EMP 武器对准门上就是一枪，一阵忽明忽暗之后，破坏了自动防御系统。但大门也被破坏得打不开了。回到 EMP 实验室，把 EMP 武器放回原处充电。充电后，再次来到警卫室搜索。在左下方的墙壁上又发现一道锁住的暗门，再用 EMP 武器破开暗门——这武器的威力很大，就是每用一次都要再充电。

给 EMP 充完电后，进入了这通往电脑主机的通道(Secret Mainframe Access Tube)。一进去便看见辛普森瘫痪在地。上前追问后得知他制造了一种可怕的电脑病毒，想借此达到自己日益膨涨的私欲，那爆炸案便是他在暗中一手策划的。但是，出乎他的意料，病毒的滋长极为迅速，连他自己也不能控制了。苏特继续逼问，他又说出了破解病毒的密码。苏特坐上中间的椅子，瞬间便进入了电脑病毒所制造的虚拟世界。病毒怪物不仅个儿大，还野心勃勃，号称世界已被它控制，人类将走向灭亡。苏特用 EMP 武器将它消灭。接着，走到左边的电脑控制面板旁输入了破解密码，破解了病毒。最后，苏特又回到了现实世界中。

狩猎狼人 2 之心魔

The Gabriel Knight 2:The Beast Within

一、游戏简介

这是由 Sierra 公司推出的冒险游戏。游戏推出后就获得当年的最佳游戏大奖。游戏内容为 6 张光盘。整个游戏采用真人演出和实景合成的方式制作，运用大量的高新技术，构造了一个结构严谨，内容充实的冒险故事。游戏在情节的编排、图像的处理和音乐的制作水准上不亚于一部好莱坞的经典大片，它也使 Sierra 公司无可争议地成为制作此类冒险游戏的领先公司。游戏以交互式虚构情节描述了侦破狼人案件的令人恐怖的经过。为解开人狼之谜，玩家必须要分别扮演盖伯尔(Gabriel)和他的女秘书葛瑞丝(Grace)两个角色，从两条不同的支线开始调查，直到游戏的后半部分才能合二为一，通过共同努力，完成这次历险。

二、完全攻略

第一章

盖伯尔(Gabriel)接受了村民的委托，动身前往胡伯(Frau Huber)家的农场进行调查。盖伯尔早上起床，打开地上的旅行包，取出收录机、钱包及信件。盖伯尔身上的信件，有一封是葛瑞丝从美国寄来的报告书店状况的信，另一封是家族律师乌伯格劳(Ubergrau)寄来的，信中谈到盖伯尔继承斯罗思・里特(Schloss Ritter)的手续已经办好。桌上有报纸及纸笔，盖伯尔决定先写封信告诉葛瑞丝，向她报告目前的情况，并谈到他的小说创作可能会延后，他目前正着手调查“狼人”的疑案。写完信后再看看报纸。了解一下新闻界如何看待这件事。报

纸上谈到慕尼黑附近赫拉布伦(Hellabrunn)动物园最近有两只狼脱逃,而主办这个案件的警官是李伯(Krimminalkommissar Leber)。出门时发现胡伯在墙上贴了张字条,门外的车钥匙挂在镜子下边。

盖伯尔走到门外,来到门前附近那个用树干做成的空的水槽前,这里是事发现场。水槽附近的湿地上留有一个很大的狼爪印。回到仓库,在架子上得到快干水泥,找来水桶,倒一些水泥,加水稀释,回到水槽边,将水泥倒在爪印上,得到第一个证据。走到左边的森林边缘,发现一些毛发。

用身上的钥匙发动胡伯的大众牌轿车,选择地图上的泰尔克城(Thalkirchen)到达赫拉布伦动物园,先看看旁边的标示牌"Canis Lupis Lupis",了解动物园里所养的属于哪一种品种的狼,然后向园内的狼叫喊,想接近观察,但无法实现。这时负责饲养动物的托马斯(Thomas)来到一旁。与他交谈,了解到负责动物园事务的主要是克林曼(Klingmann)博士,一般人不允许接近这些园区内的狼,托马斯随身带着无线电作为联络工具。

向西来到克林曼博士的办公室,告诉他来意后,拿出录音机录音,询问一些问题后,离开他的办公室。

乘车回到胡伯的农庄。先将克林曼博士的录音带放入 A 卡座,然后将另一个空白的带放入 B 卡座,从刚才的录音编程中摘出一些词,组合成一段要托马斯带着参观狼区的录音:"Thomas?Herr Doktor Klingmann here. Show our wolves to Mr. Knight",然后把这句话转录(transfer)到空白带子上。

回到动物园,进入克林曼博士的办公室。博士不在,从他挂在旁边的大衣口袋中得到一张复写收据,然后把剪辑过的录音带通过桌上的无线电对讲机播放出去。事情刚办完,博士就回来了,幸好没有露馅。走到外面,托马斯等着带盖伯尔参观他们园区里的狼区。从一只称为玛格利特(Margarite)的狼身上看到它挂着的动物园铭牌,用手摸摸它,得到一些毛发。这使得托马斯很不高兴。旁边一只狼发出怒吼,两人连忙逃出狼区。

盖伯尔驾车回到农庄,拿出刚才偷到的纸条,上面写的东西看不出是什么。将纸条对着镜子一看,原来字条上写的是"迪纳街 54 号"(Dienerstrasse 54)。

驾车来到玛连普拉兹(Marienplatz),来到律师乌伯格劳的律师事务所(就在地道出口的左边),拿出信看一眼地址,门牌号码无误,于是走进去。盖伯尔向律师询问一些谁能做专业的物品检验,如何取得狩猎执照等问题。乌伯格劳替他联系了大学教授米歇尔(Michael),于是来到大学的生化实验室。

盖伯尔将农场附近发现的毛发和动物园里狼的毛发、爪印的拓模交给米歇尔,米歇尔鉴定后,盖伯尔收下一张鉴定证明书。

回到玛连普拉兹,沿街道右边走,从喷泉广场转到迪纳街,来到邮局(Hauptpost),把给葛瑞丝的第一封信(Gabriel to Grace envelope #1)发出去。来到这条街的 54 号,这里是皇家巴伐利亚狩猎俱乐部(Royal Bavarian Hunting Lodge)。盖伯尔走进这家俱乐部,却和经理扎伐(Xaver)发生矛盾。盖伯尔出示证明表示他是里特的继承人。但扎伐还是不信,于是他又回到律师事务所又开了一张产权证明。乌伯格劳让他过会儿来拿。于是,盖伯尔来到大街上,来到 Prinzregen tenplatz 的警察局,见到一个不会讲英文的德国警察,要求见见李伯,遭到拒

绝。回到律师事务所，取得身份证明，回到狩猎俱乐部，要求加入这个俱乐部，扎伐还是不答应。这时俱乐部的创始人格罗尔(Baron Von Glower)走了进来，看过盖伯尔是里特的继承人的证明后，就同意了。当格罗尔要带盖伯尔进人俱乐部大厅，扎伐还想阻挡，但被格罗尔制止。

格罗尔将盖伯尔介绍给俱乐部成员认识。动物园主管克林曼博士正和齐尔(Von Zell)在角落私语。齐尔过来对格罗尔说了些话，抗议带一个陌生的美国人参加他们的私人聚会。当他无法得到正面答覆后就离开了，克林曼博士也跟着离开。

第二章

葛瑞丝在美国新奥尔良书店里接听母亲的电话，母亲要求她不要再在这家书店里待下去了，而且要她回去相亲，但都被葛瑞丝婉言回绝了。这时旁边有个顾客拿着盖伯尔的书来付钱，葛瑞丝就把电话挂了。这位女顾客很欣赏盖伯尔的书，听说作者就是这家书店的老板，希望安排一次会面。葛瑞丝称作者出车祸，把脸部烧了，不能见人。将女顾客吓走，葛瑞丝拆开盖伯尔寄来的信件。信中提到有位葛德(Gerde)女士会为他搜集背景资料，葛瑞丝很担心盖伯尔，看到这里更待不下去了，决定动身去德国。

当天晚上，葛瑞丝来到盖伯尔在德国的故乡里特城堡。开门的是葛德，盖伯尔不在，葛瑞丝只好住下。第2天早上醒来，有个工人正在修理壁炉。房间里有道通往别的房间的门，但上了锁。下楼来，向葛德询问盖伯尔的情况，只知道盖伯尔是接受金罗(Gasthof Goldener Lowe)的老板委托调查此案的。那道上了锁的门是通往书房的，那间书房是沙滕杰格((Schattenjager)专用的，因此不肯把钥匙交出。

葛瑞丝沿着城堡旁边的小道来到里特堡(Ritterberg)小镇广场，找到金罗小酒馆。与老板沃那对话，了解到盖伯尔调查的事与狼人有关，葛德与盖伯尔的伯父沃尔夫冈(Wolfgang)关系不错。胡伯还提到1700年左右，沙滕杰克曾经捉回一只狼人回里特堡接受审判。

葛瑞丝从小酒馆出来，向左走，来到一个蓝色的门前，敲门进人，这里是小镇的市政厅。希望查阅有关狼人审判的记录。镇长哈伯玛斯(Herr Habermas)说，市政厅保存有近300年的判决资料，但要葛瑞丝提供准确的年代，否则很难找。

葛瑞丝返回城堡，向葛德要钥匙，但葛德不同意。回到书房，修理工不在，但工具箱还在。葛瑞丝注意到壁炉墙上有个小洞，拿起工具箱中的螺丝刀伸进去一挑，衣橱里发出一声响，打开衣橱，后面有个通道。这是古堡紧急避难用的秘道。从左边下去是主人幽会用的，通道口还种有玫瑰花。叉道中有条道通往葛德的房间。葛德的桌子上摆放着盖伯尔叔父的像框。取走衣橱中挂着的一把钥匙。回到盖伯尔的房间，用这把钥匙打开上了锁的门，进人书房。中间这排书架上有本狼人传说的专著，里面夹着一封给前巴伐利亚国王鲁克维克二世的信。此时葛德发现葛瑞丝私闯书房，怒不可遏。但强中自有强中手，葛瑞丝竟将葛德骂得泪流满面。

阅读这本狼人的专著，里头有狼人介绍。书中的信提到国王身边有个叫“黑狼”的，很可能危及国王的性命。葛瑞丝回到书架上找克里斯蒂安(Christian)和维克多(Victor)的日记。原来维克多曾捕获过狼人，带回镇中审判，因此可断定小镇曾在1750年审判过狼人。葛瑞丝拿出身上的耶鲁大学巴克莱教授(Professor Barclay)的名片，打电话给他，巴克莱教授答应帮他联络一个在柏林大学专攻德国历史的朋友，答应明天给她回电。

葛瑞丝来到市政厅，告诉哈伯玛斯有关审判狼人的准确年代。查到资料后，镇长还带她参观当年曾经囚禁过狼人的土牢。从土牢的窗口往外望去，想起狼人生前曾向圣乔治教堂(St. Georg Church)的牧师做过生前忏悔。

葛瑞丝来到圣乔治教堂，盖兹神父(Father Getz)听不懂英语，葛瑞丝的德文也不佳。回到市政厅，请哈伯玛斯写张字条给盖兹神父，请他将忏悔的记录交给葛瑞丝，而由哈伯玛斯替她翻译。由此了解了200多年前狼人忏悔的情况。

葛瑞丝来到小酒馆，从沃纳那里打听到鲁德维克二世国王的一些背景，顺便询问墙上的画像和剪报。得到有关资料后，回到城堡书房，用那台老式打字机给盖伯尔写信，顺便把那本有关狼人的专著及两本日记包在一起。来到楼下，向葛德出示包裹，得到乌伯格劳律师的地址。填上地址后，来到小镇的邮局，将包裹寄出(别忘了付钱)。

这天晚上，葛瑞丝和葛德坐在大厅看书，两人间眼看就要争吵起来。这时有人敲门，两人抢着开门。进来的是一对慕名来访的美国人史密斯夫妇，他们研究的是有关灵异方面的学问，史密斯太太突然紧紧拉住葛瑞丝的手，警告说有危险接近葛瑞丝身边亲切之人，又说好像看见一只大黑狼。过了一会儿又恢复平静。史密斯夫妇离开后，留下满腹疑团的葛瑞丝和葛德。

第三章

盖伯尔躺在河岸上，脑中浮现出一些片断，河面上有只天鹅降落，又出现一只大黑狼。原来是场噩梦。此时已是早上。起床后，阅读报纸，慕尼黑市区又发生一件疑似狼人杀人的案件。于是，驱车前往慕尼黑。

来到慕尼黑，先到律师处拿到葛瑞丝寄来的邮件。读过信件后，顺便请教乌伯格劳一些有关鲁德维克二世国王的问题。离开律师楼，向广场右边走去，路过一家专卖德国古董钟的商店，买走柜台上那个古董钟(选钟后用皮夹点击店员)。向右走，转过街角，看到有群人聚集在那里，这里就是杀人现场。此处离狩猎俱乐部不远。见到负责此案的李伯警官，向他打几次招呼他都不理睬。转向旁边电视台女记者，表示自己手中有些狼人命案的证据，当然她不相信。出示身上的化验单，电视台开始采访盖伯尔。这时李伯警官过来打断采访，询问盖伯尔的身份，警告不要向新闻媒体乱说，并同意今天晚些时候在警局与盖伯尔见面。

来到狩猎俱乐部，扎伐经理说俱乐部会员晚上才会到俱乐部里来的。趁俱乐部里没有人调查一下。走过大厅，发现后面有个通往后面巷道的后门，旁边还有一扇门是锁着的。回到接待室，请教扎伐经理一些问题。果然克林曼博士入会的资格是有些疑点。盖伯尔将古董钟设定好时间，放在后面走道的盆栽中，回到接待室。扎伐听到钟声后走去观察究竟，这时拿走抽屉里的钥匙。等他回来后把门开开，但先不要下去，用同样的方法，把钥匙归还，免得扎伐起疑。然后回来开门，进入俱乐部地下室。

地下室里收藏着俱乐部成员狩猎所得到的动物标本、各式枪械，以及狩猎时的纪念照片。但里面也有类似邪教膜拜的器物(如烛台、骷髅头)。旁边有个记事本，其中一页记着3个会员的名字，旁边还有一些数字。这时齐尔突然走进地下室，发现盖伯尔后立刻查找是否有什么丢失的，见没有丢失的后，便拿着那本记事本，押着盖伯尔上楼，看看钥匙在不在。幸好钥匙还了回去，要不麻烦就大了。齐尔坐在火炉前，盖伯尔请教他一些问题，虽然态度不好，

但得知齐尔和格罗尔以前好像是相当亲近的朋友，最近比较疏远。当盖伯尔问及墙上悬挂的动物标本时，齐尔大怒离去。

离开狩猎俱乐部。先查阅身上格罗尔的照片，然后乘地铁来到格罗尔的住所拜访他。格罗尔很欢迎他的到来，便谈了他的狩猎哲学，人类因文明的发展丧失许多天赋的能力，狩猎可找回一些本能。盖伯尔问到“黑狼”时，格罗尔突然失去自持，打翻了酒杯。询问有关墙上悬挂的面具，他说这幅面具得自巴西的印第安人手里。葛瑞丝的来信中好像谈起狼人曾在巴西横行过。虽有疑问，但不便问下去。

前往警察局，拜访李伯警官。李伯警官对知道得比他多的盖伯尔没有什么好感。但盖伯尔从问话中也得到一些情况。询问“黑狼”的情况时，引起盖伯尔想要调查过去10年的失踪人口。李伯警官也谈到一些有关动物杀人的案件细节。检查墙上标明这次案件发生地点的地图，发现旁边贴有一张最后一名受害者格罗斯伯格(Grossberg)的联络电话。盖伯尔把这个号码偷偷地抄在笔记本上。

离开警局，回到胡伯的农庄，打电话给格罗斯伯格的办公室，得知他认识艾格纳(Von Aigner)。用桌上的纸笔写信给葛瑞丝，要她进一步调查德维克二世国王的一些资料。

回到慕尼黑市区，先到乌伯格劳的办公室，请教他一些问题，并让他的秘书帮忙查询最近10年报上所刊载的失踪人口案件。乌伯格劳说明天可以完成。然后到邮局发信。

回到狩猎俱乐部。刚开始大厅只有律师普利斯(Herr Preiss)在，请教他一些问题，回答很是圆滑，也令人产生疑问。之后成员陆续到来，艾格纳和亨曼(Hennemann)都对盖伯尔表示欢迎，谈话中发现艾格纳否认他认识被害人格罗斯伯格。另外齐尔和克林曼博士在壁炉前谈话，盖伯尔想要加入，但不受欢迎，于是他只好知趣地离开。向齐尔和克林曼借本杂志，然后把录音机藏在里面，再放回原处，可录到他们的谈话。格罗尔和普利斯的谈话结束，格罗尔邀请盖伯尔参加他们明天的狩猎，但齐尔表示强烈地反对，因为盖伯尔不是正式成员，也没有使用枪支的执照，但格罗尔坚持要盖伯尔参加，最后闹得不欢而散。盖伯尔对破坏他们俱乐部成员间的和谐表示抱歉，但格罗尔说这种和谐早就荡然无存了。

盖伯尔回到农庄收拾行李，在门口发现动物死尸，并感觉到旁边的森林里有异常情况。而目前却不敢轻举妄动。原来森林里的确藏着一匹狼，但因害怕盖伯尔身上狩猎人的徽章而没有攻击他。

第四章

葛瑞丝在晚上做了一个奇怪的梦。梦见在雪地中受到狼群的追赶，在奔驰的过程中看见一辆马车，便向马车奔去，马车上的人一把就把她拉上马车，狼群就停止追赶，正要看看是谁救了她，却看到一只咆哮的狼。于是，就吓醒了。

早上起床，先到邮局看看，拿到盖伯尔的来信。来信要求继续调查鲁德维克二世的一些情况，但还是没有留下在慕尼黑的住处。到金罗酒吧拜访史密斯夫妇，在请教他们一些问题后，请他们替她和盖伯尔分别用扑克牌算命，算出盖伯尔可能会遇到危险，必须葛瑞丝的爱才能解除灾难。离开金罗酒店前，向胡伯询问盖伯尔目前调查的案件，还是一无所获。

回到里特城堡图书馆，找找鲁德维克二世的传记，发现一本由查非尔(Sir Richmond Chaphill)写的英文传记，出版商是Bertil。书上特别注明，鲁德维克二世国王对戏剧有特殊的

爱好。同时还知道有个鲁德维克二世国王的博物馆，因为没有交通工具无法到达。

葛德不在城堡里，来到城中，发现她站在圣乔治教堂盖伯尔叔父的棺材前掉泪。原来她喜欢的是盖伯尔的叔父，葛瑞丝意识到自己误解了她和盖伯尔的关系。为了与葛德求和，葛瑞丝回到城堡，进入密道，在后院摘取了一些玫瑰。回到教堂，把玫瑰送给葛德。消除了两人之间的误会，葛德也把汽车钥匙给了葛瑞丝。

回到里特城堡外，驾车前往位于新天鹅城堡(Neuschwanstein)的鲁德维克二世国王生前兴建、居住过的城堡。由大厅开始，一路观看墙上的壁画和饰物，最后来到顶楼的表演厅。每个房间和壁画都有英文解说。葛瑞丝发现教堂中所供奉的圣母玛丽亚有些特异的地方，起居室的解说中提到鲁德维克特别喜欢天鹅和百合花，因为它们代表权威和纯洁。表演厅内有两幅关于狼的壁画，根据解说，城堡中的壁画大都与瓦格纳的歌剧的英雄人物有关，但瓦格纳的歌剧中似乎从来也没有提到过狼。

驾车来到位于赫任蔡西(Herrencheimess)的鲁德维克博物馆。先向女馆员米勒(Frau Miller)购买参观门票，然后仔细观察各项展品，其中鲁德维克的日记提到瓦格纳的新剧作和戏院建筑的设计图。根据资料，葛瑞丝得知装有鲁德维克国王的心脏放在阿尔多廷(Altotting)教堂。最后问米勒有关鲁德维克二世国王的日记及瓦格纳的新剧作，得知瓦格纳的音乐纪念馆位于拜伦斯(Bayreuth)。

葛瑞丝驾车来到位于拜伦斯的瓦格纳音乐纪念馆，馆员英门汀(Georg Immerding)说纪念馆已经闭馆了，但架不住葛瑞丝的请求，允许她进去参观。第一展厅有瓦格纳逝世的资料，以及他最后尚未完成的作品。第二展厅有鲁德维克与瓦格纳之间的书信往来。参观所有展品后，请教英门汀有关瓦格纳是否可能有一部尚未公开的剧作时，他开始表示毫无所知，葛瑞丝的一系列问题引起他长期就有的疑问，却苦无证据。葛瑞丝很失望，回到里特城堡。

刚进门，葛德就告诉巴克莱教授来电。于是回到楼上的书房，打电话给耶鲁大学的巴克莱教授。记下他推荐的研究巴伐利历史的达尔梅教授(Herr Joseph Dallmeier)的联络电话。挂上电话后，与达尔梅教授联系，相约在斯坦堡斯(Seehaupt)的鲁德维克纪念教堂见面。葛瑞丝赶到约会地点，在左边的池水旁见到了达尔梅教授。达尔梅说鲁德维克就是淹死在这个池塘里的。葛瑞丝向达尔梅请教了许多问题，原来"黑狼"确有其人，而且的确与鲁德维克有关，但这个人后来下落不明了。葛瑞丝请教如何才能调阅鲁德维克二世国王的日记，由于德国对此项资料管理很严，但可申请特别调阅。葛瑞丝提出撰写传记的人可能有多备份一份的猜想。与达梅尔告别后回到城堡，请教葛德如何申请调阅国家档案材料。葛德说可让盖伯尔的律师代办。

葛瑞丝回到书房，先打电话给这本传记的出版社(用鲁德维格的传记点击电话)，请教能否找到原作者。由于原作者已经去世，不过他的儿子查菲尔(Thomas Chaphill)目前住在伦敦，葛瑞丝说明目的后得到查菲尔的电话。于是葛瑞丝又打电话给查菲尔，他表示父亲虽然将全文写成英文，但由于内容有些疑问，没有把日记内容刊载在传记中，因此不便透露。

葛瑞丝写信将进度告诉盖伯尔，另外请乌伯格劳申请调阅国家档案。葛瑞丝来到小镇的邮局寄信，同时想起史密斯夫妇希望她在调查完鲁德维克二世国王后将结果告诉他们，便来到金罗酒店，见到史密斯夫妇，告诉他们她在鲁德维克博物馆看到一幅与梦境一模一样的

画。史密斯说这是鲁德维克的神灵有意与她联络，建议她找个与他建立联系的渠道。

葛瑞丝在圣乔治教堂看到一株盛开的百合花，想起鲁德维克也喜欢这种花，没准可以由此建立这种联系的渠道。正要动手摘取，盖茨神父出现，替她摘了一朵。然后驾车来到鲁德维克淹死的那口池塘，将百合花放入水中，突然看见鲁德维克的脸庞浮现在水面上。

回到里特城堡，葛德告诉她邮局打电话来说，有葛瑞丝的传真，到了邮局，拿到传真，原来是鲁德维克日记的英文译稿，其中确实记录了瓦格纳新剧作已经完成。于是葛瑞丝拿着它去见瓦格纳音乐纪念馆的管理员英门汀。他见到这些日记后非常兴奋，因为他也在瓦格纳夫人的日记中找到一些证据，他将这些片断出示给葛瑞丝，在两人得到的资料的互相核对下，证实瓦格纳的确有部未曾演出的歌剧。

第五章

盖伯尔醒来，发现昨晚睡在格罗尔家的客房里。当时，他正与格罗尔谈得投机，这时仆人带着格罗尔的女友莉达进来。盖伯尔起身告辞。格劳尔热情挽留，同时耳语要莉达坐在盖伯尔的身上，盖伯尔受不了诱惑，被莉达带上楼去。莉达离开后，就在盖伯尔熟睡之时，格罗尔走进房间，坐在床沿仔细观察盖伯尔的狩魔猎人的徽章，并触摸盖伯尔的头发，很是奇怪。

盖伯尔起床后，下楼，看见格劳尔的纸条，于是回慕尼黑。

回到慕尼黑，先往俱乐部拿录音机。回到律师楼，从乌伯格劳那里得到葛瑞丝的来信。盖伯尔读完信后，向乌伯劳尔询问有关失踪人口的调查情况，看到近几年来失踪人口骤然增加。然后，请乌伯格劳帮忙翻译录音带的内容。从中了解到克林曼博士很担心警方对动物园遗失两只狼的调查，而艾格纳与齐尔的谈话是几乎透露出杀死格罗斯伯格的动机。而乌伯格劳劝盖伯尔不要再调查下去了，否则可能会有危险。盖伯尔虽然知道这点，但还是坚持调查下去。

来到警察局，要求李伯警官提供一些案件进展的消息及格罗斯伯格的帐目，但李伯拒绝提供，盖伯尔出示了那卷录音带，李伯才让部下把格罗斯伯格的帐本拿来，趁着李伯出去倒咖啡之机，撕下与多恩(Dorn)有关的那一页。当警长问猎人俱乐部的名称时，谎称为"Friendly Wanderer"，然后，离开警局去找多恩。

走出警察局，来到多恩位于布成闹(Buchenau)的狗舍，但是多恩说格罗斯伯格欠他一大笔钱，除非盖伯尔能够先替格罗丝伯格还清债务，否则一切免谈。盖伯尔只好回到律师楼，向乌伯格劳借了14000马克的现金。走出律师楼时，在门口香肠摊买一些白香肠(直接以钱包选取香肠)，然后再去见多恩。多恩见到钱后态度就变了。原来多恩专门从事野生动物黑市买卖，而在动物园里失踪的那两只狼就是先偷运到这里，然后走私到国外的。这两只狼曾关在最里面靠墙的那个笼子里。现在笼子里头关的是只老虎。盖伯尔在笼子内的稻草内看到什么东西，拿出白香肠喂老虎，拿到稻草堆里的那两个金属制的牌子，原来就是那两只狼的铭牌。但克林曼为什么要偷狼呢?

盖伯尔回到慕尼黑，来到俱乐部，正遇上大家要出动狩猎。盖伯尔跟着他们来到这幢位于森林中的狩猎小屋。由于盖伯尔的加入，房间不够用，普利斯和亨曼不得不住在一间房间里，房间分配好后，盖伯尔从房间里走了出来，刚好看到齐尔锁门离开，而盖伯尔首先拜访对面的普利斯和亨曼的房间。普利斯正在浴室，亨曼也不在。打开衣橱，取得里面的绳索，然后

打开窗户，发现窗户下方一道窄窄的屋檐。盖伯尔利用这个屋檐进人齐尔的房间，先偷看他放在床边小桌上的记事本，里面载着艾格纳及其他俱乐部成员欠他钱的数目，记事本里还夹着一封信。打开信一看，是格罗斯伯格对齐尔的勒索信，如果齐尔不给他 10 万马克，他将向警察报告动物园失踪狼的消息，难怪齐尔要杀他来灭口。检查完齐尔的日记，再进浴室看看，浴室地上有个沾满红土的脚印。然后利用绳索回到普利斯的房中。

走出普利斯的房间，来到齐尔房间的对面艾格纳的房间，这时艾格纳正在浴盆中。艾格纳对此并不介意。盖伯尔向他询问这个狩猎小屋的环境怎么样，他说这个森林有时可听到狼嚎，但克林曼博士说除了阿尔卑斯山麓附近可能还有狼外，在德国大多数地方狼都已经绝迹了。艾格纳发肯定他听到的就是狼嚎。经过一连串的问题后，得知格罗斯伯格的确是经过艾格纳的介绍才和齐尔认识的。

来到狩猎小屋的一楼，见到亨曼独自在喝酒，与他交谈，了解到克林曼博士是靠着齐尔的推荐和安排才成为这个俱乐部的成员的。盖伯尔回到楼上，找到克林曼博士进行最后的确认，刚开始克林曼不想搭理盖伯尔，但盖伯尔出示那两只狼的铭牌后，克林曼只好说实话。这样动物园狼失踪的事件就很清楚了。齐尔通过克林曼的安排，才能顺利地从动物园里将狼偷走，另外通过艾格纳的介绍，认识了格罗斯伯格，而格罗斯伯格经由多恩的渠道将狼送到国外。格罗斯伯格在了解到这两只狼就是动物园失窃的狼后向齐尔勒索，却因此丧了命。

齐尔现在不在房间里，盖伯尔下楼，在旁边的橱柜里找到油灯，然后在火炉台上得到火柴，走到门外，在马房里的工具架上找到修树剪，有了这些工具后，盖伯尔先找到红泥爪印的地点，检视地上的爪印，然后慢慢地走到狼穴入口。洞穴入口处蔓生的荆棘挡住了这条路，盖伯尔拿出身上的修树剪剪掉荆棘，爬进洞穴的入口。洞中漆黑一片，拿出火柴点燃油灯，四周都是尸骨，齐尔裸着身子正在啃啮尸骨，原来齐尔就是狼人。盖伯尔吓得逃出洞穴，回到狩猎小屋，来到格罗尔的房间。格罗尔见盖伯尔脸色苍白，询问发生了什么事，盖伯尔带他来到狼穴，齐尔已经不在那里，格罗尔让盖伯尔严守秘密，并让他半夜到马厩里会面，一起狩猎变成狼人的齐尔。

半夜，盖伯尔来到马厩，与格罗尔一起进人森林，格罗尔让盖伯尔跟在他的后头，但走着走着，竟找不到格罗尔了。盖伯尔拿出狩魔猎人徽章，边走边驱赶各种邪魔。盖伯尔可以留在这里等待齐尔的出现，并用狩魔猎人徽章逼退他，一步步地把他逼到悬崖边（此时要一路紧逼不放，否则他会从另一个方向突袭过来）。当齐尔被逼得走投无路时，急得冲了上来，咬了盖伯尔一口，这时格罗尔及时出现，他不敢射杀变成狼的齐尔，便把枪丢给盖伯尔，盖伯尔端起枪，扣下扳机，打中了狼。过了一会儿，狼变回齐尔正常的状态。但是，盖伯尔被狼人咬伤，体力不支，而且随时有变成狼人的可能。

狩猎小屋	红泥爪印	紫树林	绿竹林	巨木区	狩猎小屋
	狩猎起点	林荫道	红　杉		
		狼穴入口	悬　崖		

第六章

盖伯尔被咬伤后，躺在胡伯的农庄里休息，突然一道灵光出现，他看到鲁德维克二世国

王在他的城堡里将瓦格纳的新歌剧分 3 处隐藏，同时也看见鲁德维克二世将剧院的草图交给了女仆，要她将这份草图放在装有他的心的瓶子里。鲁德维克二世在随行的医生溺死后，生前最后眷恋的是一个酷似格罗尔的人。最后在朦胧中看见了葛瑞丝。

葛瑞丝将盖伯尔由胡伯的农庄带回到里特堡，将他安置在里特堡曾经囚禁过狼人的土牢里。开始时葛瑞丝探视盖伯尔的情况，盖伯尔虽然清醒，但回答不能令人满意。葛瑞丝想搜集瓦格纳歌剧的原稿及剧院的设计草图，实现鲁德维克二世国王的遗愿，用这场新歌剧来毁灭狼人的血源。葛瑞丝先到邮局领取一封由格罗尔寄给盖伯尔的信件，读完信后确定格罗尔也是狼人，齐尔是他的试验品之一。拿着这封信给住在金罗酒店的史密斯太太看，确定格罗尔就是 200 多年前曾经捕获得的那头狼人的儿子，并请求史密斯夫妇在这段时间里代为照看盖伯尔。

盖伯尔先跟史密斯太太要了一截面包，再回到里特的房间里拿一个枕头套，回到地窖，把面包切成碎片，诱得窗台上的鸽子飞下来吃，然后用枕头套将它捉住。接着来到阿尔多廷教堂，到牧师的办公室，他正在守着"戒言"的戒律，因此无法和他交谈，但他交给她一张纸条，上面写道在教堂弥撒结束后带她到祭坛前面去。捐点钱作奉献，修士会给葛瑞丝一瓶圣水。然后葛瑞丝前往新天鹅城堡。

来到新天鹅城堡后，先到起居室，看到一群参观的小孩。为引开管理员，将小瓶水倒在椅子上。等小孩被领走后，管理员走了进来，告诉管理员这把椅子被水弄脏了。趁管理员清洁时，进入卧室，在卧室和祈祷室之间的墙壁下方取得第 1 份原稿。然后来到蓝色背景的洞穴，趁管理员不在时，在画面左下角取得第二份原稿。如果管理员不走，可以与管理员交谈，会加速她离开。最后来到表演厅，这里的管理员一直站在藏有第 3 份原稿墙壁的前方。葛瑞丝来到表演厅左边通往大厅的走道里，将鸽子放开，然后走回表演厅右边，等到管理员听到鸽子的声音前去察看时，拿到原稿第 3 部分。

拿到全部原稿后，还要得到剧院的设计图。这个设计图应该在阿尔多廷教堂里。在阿尔多廷教堂中有许多银制品的奉献物，这些制品都是人类器官的形状，要治愈病痛，要向圣母玛利亚奉献同样形状的银制品。回到里特堡的圣乔治教堂，在盖伯尔叔父沃尔夫冈的棺材上看到一颗银制的心，这银心是葛德的纪念品。来到里特城堡，向葛德借用那颗银制的心。葛德同意后，葛瑞丝回到教堂，取走银心。来到阿尔多廷教堂，来到牧师办公室，向牧师出示他上次给葛瑞丝的纸条，牧师便带着她来到圣母玛利亚的祭坛前。牧师跪下来祈祷，葛瑞丝也照做不误，同时将银心放进面前的篮子里，诚心祈祷，正在祈祷获得允许之时，开始起风了，将葛瑞丝面前的那根蜡烛吹灭了。于是，葛瑞丝想趁黑暗取得草图，便打开右边的门，让进来的风将所有的烛火都吹熄了，趁着黑暗爬上梯子，取得藏在瓶子里的剧院设计草图，然后回来跪下，向圣母玛利亚忏悔。离开前向为她诚心祈祷的牧师致谢。

离开阿尔廷斯教堂，葛瑞丝将 3 份原稿和草图交给英门汀。英门汀在接下来的两个月内积极筹划，准备演出瓦格纳生前的作品。

首演式安排在维特巴赫剧院(Wittelsbacher Theater)，葛瑞丝将邀请函寄给格罗尔及警官李伯。来到剧院，看一下放在入口处的海报，拿取一份剧情介绍。读过剧情简介，原来鲁德维克二世国王城堡中表演厅里的画描述的就是这个作品。葛瑞丝走向大厅右边，进入最里面

的办公室，盖伯尔正虚弱地坐在沙发上。在安抚盖伯尔后，取下公布栏上的座位表，然后拿起放在桌上的剧院用观赏镜和一张事先规划好的备忘录，依照备忘录上记载的事项，完成布置，最后在离开办公室前，再关照下盖伯尔。

按备忘录上的记载，检查一下悬吊的灯饰是否按照当初的设计安装，结果发现这座剧院是在战后重建的，有些部分与当初的剧院的实际情况不符。葛瑞丝很是后悔，但事已至此，也没有办法了。与英门汀说，在演出时可能会有异状发生，但千万不可中断。英门汀认为这是瓦格纳的巨作，他不可能中断。葛瑞丝比照当初剧院设计草图及现在的座位表，找出格罗尔应该坐的座位，这个座位正对着舞台前方的 Mittelloge。上楼确定包厢的位置，将格罗尔的座位用红笔圈起来，然后再到右边走道尽头的灯光室，先将聚光灯旁边的窗子向右打开，打开聚光灯的开关，推动把手，将灯光照向格罗尔将要坐的包厢。

安排妥当后，将已经圈好的座位表交给引座员，交代他要安排格罗尔和李伯警官坐在这个 2 楼的中间包厢，同时要求引座员在看到李伯警官后，一定要通知葛瑞丝。最后必须找到一个方法将格罗尔困在这个包厢里。向左边的门走去，来到舞台旁边的布景调度室，在绳索及吊绳中取走一截不影响演出的绳子，准备用它来捆住包厢的门。

为了保证盖伯尔在表演过程中的安全，还要找一个安全的地方来安置他，从舞台旁边的布景调度室的楼梯往下走，来到地下室。这个剧院的地下室犹如一个迷宫。在地下室的隔间内找到一个电气开关箱，取走里面的钥匙。然后来到道具间，用钥匙打开道具间，在左边的房间里找到一个写有“Private”的挂牌，走出道具间后，用钥匙锁上门。

整个地下室有两个入口，一个是从剧院大厅旁边的拱门进人，另一个是从舞台旁边的楼梯进口，而靠近剧院大厅的地下室入口旁有间炉火室。为了安排盖伯尔躲在道具间里，也必须让他保持温暖，先打开煤气炉的门，将旁边的煤铲一部分进去，然后按下面板上的“Automatisch”的按钮，点燃煤气炉，再将旁边的煤气开关调高到“Hoch”，炉火就可以点燃。

葛瑞丝才上楼，引座员过来跟葛瑞丝说，再过 5 分钟就该开门让观众进场了，15 分钟后表演就要开始了。于是，葛瑞丝将盖伯尔带到地下室的道具间安置，将他反锁在里面。葛瑞丝告诉盖伯尔，她把整个计划搞砸了，因为这个剧院在战后重建后某些部位与当初的设计图有些不太一样，悬吊灯饰与旁边的距离不一样。盖伯尔听了很不高兴，要求葛瑞丝把房门打开，但是葛瑞丝为了盖伯尔的安全，不肯替他开门，上楼继续办其他的事情。观众陆续进场，乐团开始演奏序曲了，葛瑞丝回到办公室更衣，这时李伯也到场了。葛瑞丝问他是否按邀请函所说携带枪枝，李伯警官虽然疑惑，但还是带着枪。葛瑞丝上楼来到灯光室，利用剧院用观赏镜确定格罗尔是否坐在 2 楼的中间包厢内。演出进行到第 1 幕，葛瑞丝来到这个包厢的门外，用绳子把门捆上，同时将“Private”的挂牌挂上。葛瑞丝的一切准备工作结束了，接下来看盖伯尔的。

演出进行到第 2 幕，盖伯尔不甘心地在道具间踱步，然后走到另一个方间里，移开中间的箱子，发现通风孔，利用身上的匕首拆掉铁网，然后爬进去，由地下室另一个隔间爬出来。由舞台旁边的楼梯上来，取走放在绳子上的一捆电气用胶带，然后走进右方的男化妆间。先取下衣架上男主角恩格哈特(Englehart)的服装穿上。正当盖伯尔准备坐在化妆镜前化妆时，第 2 幕结束了，他赶紧找地方躲藏，但是化妆镜会暴露出藏身的地方，因此用桌上的粉扑

把镜子扑满粉。当男主角进来换装时，拿出电气用胶带将他的嘴捂住，自己登场表演。最后变身成为一只狼在舞台上狂嚎。演员们吓得不知所措，坐在包厢里的格罗尔也受到灯饰的影响，感到极度不舒服，最后从2楼包厢跳到一楼的观众席，逃至地下室。葛瑞丝从2楼的灯光室认出扮演男主角的是盖伯尔。

变成狼人的盖伯尔逃进地下室，将与由格罗尔变身的"黑狼"进行最后决战。盖伯尔先关掉通往外界的出口，同时也要避免将自己陷于死角，另一方面也要避免与狼当面冲突，否则就死路一条。要想把黑狼逼到警官李伯与葛瑞丝所在的炉火间，要陆续关闭地下室隔断的门，使黑狼来到火炉间。警官李伯不知道要射击哪只狼，便用光标选取葛瑞丝，将主控权交给葛瑞丝。葛瑞丝将火炉的门打开，然后主控权交给盖伯尔。将光标移到煤堆与火炉之间，趁着黑狼跃起的时候开枪击中它，黑狼掉人火炉之中。葛瑞丝赶快关上炉门，让他永世不得翻身。

双子星传奇

Twinsen's Adventure

一、游戏简介

直译为《特文森历险记》，又译为《大小不良》。是法国Adeline软件国际公司1994年出品的光盘版的有惊险动作成份的冒险类游戏。游戏容量202MB，另有400M的CD音乐(9首立体声CD音乐)。精美的SVGA图形，人物采用立体的幽默造型，过场动画流畅。游戏有全程语音(英语)，并有5种语言的文本显示。主人公寻宝探险，斗智斗勇，闯过重重难关，驱邪扶正，为了挽救这个疯狂的世界，开始了一场大冒险。

二、游戏用键

方向键：移动、打斗时指明方向；

Ctrl：进入动作切换状态，用左右键切换；

F1：正常状态；

F2：运动状态；

F3：打斗状态；

F4：谨慎状态；

F5：可切换显示大小；

F6：游戏存储管理功能；

Space：在正常状态下是谈、读、找、使用；在打斗状态下是打；在运动状态下是跳；在谨慎状态下是跪下隐藏；

Alt：用于扔魔法球；

Enter：可将主人公定位于屏幕中央；

Shift：使用物品，用方向键选择；

Esc：退出游戏。

三、完全攻略

故事背景

双子星是银河系外的一颗行星，它在两个太阳之间平稳地运转着，一座巨大的山脉座落在它的赤道上，把星球分为两半，每一半都为一个太阳照耀着，北半球比南半球温暖，所以是橙黄色的天空。除了极地外，全球气候温和，给在星球上生活的人们提供很大的便利，人们一直生活在和平的气氛中。后来出现了一个长着丑陋大头的暴君凡弗洛克(Funfrock)博士，他以高科技作后盾，统治着星球的居民，使星球处在白色恐怖下。军队、警察遍布全球。凡弗洛克博士用无性繁殖生产出足够的军队，然后利用传送技将这些武装力量传送到全球各个角落。不久前，他以保护人民的名义，把全球的居民都集中到南半球，实行高压统治。渐渐失去希望的人民中流传着一个森蒂尔(Sendell)女神的故事，这时有个名叫特文森(Twinsen)的小伙子做了一个奇怪的梦，梦见他驾着飞龙降落在高耸入云的雪山之巅，突然大地颤抖，火山剧烈地爆发了，一瞬间星球化为乌有。

牢房

特文森一觉醒来，发觉身处塞塔德尔(Citadel)岛监狱的牢房之中。正在他大吵大闹时，白衣看守从天梯上过来制止，特文森趁机打倒他，上天梯出了牢房。当天梯再次落下时，迅速干掉另两个看守(动作要快，不要让看守按着红色按钮)，得到钥匙。向左走，打开铁门，走到尽头，迅速干掉看守后，再到右边靠下的房间里，从储藏柜拿回自己的身份证和全息地图(Holomap)，再穿上屏风上搭着的白色护士服。在储藏柜中还可找到加血的红心和钱币。这时特文森就可以装成护士，大摇大摆地走到看守面前打倒他。注意钢板梯子右边的门不要进去。

上楼梯到上一层，先干掉红色按钮旁边的看守，再收拾另一个，得到出监狱的大门钥匙。躲过士兵的射击，跑出大门，向左来到垃圾堆。有只老鼠告诉特文森可悄悄爬上垃圾卡车逃出监狱。在以谨慎方式(Discreet)与老鼠交谈后，钻入卡车中，逃离了监狱。

家

房屋的墙壁上有许多布告，阅读后可得到一些信息。进入垃圾场旁边的房间，在床头柜中拿到钥匙，打开屋中的铁箱，拿到一些物品。向左走，来到路平堡(Lupinburg)，可见到一个下水道口，在上面跳一下可进入，得到一些物品。出下水道一直往左跑到臭虫街(Bug－Street)，见到一个穿粉红色晚装的金发姑娘。进入屋中以后，立即跑到里屋用谨慎方式藏起来。当搜查的白象没有找到特文森后，便带走了金发姑娘。在房间内可在储藏柜中找到一身蓝色长衫和第一级的魔球(黄色)。因为大门已被堵死，只能从壁炉中爬出。上到屋顶，干掉机器鼠，来到街上。

路平堡酒店

在路平堡酒店二层有只大象，如果买酒给它喝，就会听到许多有关它看到的事情。找侍者买酒后，大象告诉特文森不久前它们曾经去过港口。先到上面画面的药房，小心地拿到一瓶糖浆(Syrup)，然后前往港口。

港口

到了港口，大象看守要特文森到售票处买船票，但不要去买，因为现在的身份证在警方有备案。用魔球干掉看守，取得钥匙。进入大门，没有船票还是不能上船。去找港口仓库门口的大象，替它整理仓库中的木箱，把4个木箱推到4个带叉的地方后就可得到船票出海，前往普林西帕尔（Principal）岛。

普林西帕尔岛

来到普林西帕尔岛，要冲出港口。在牢房窗口听大象和老鼠对话。来到老堡（Oldburg）。要干掉巡逻的机器鼠，向这个岛上的居民证明自己不是凡弗洛克博士的人，他们才会和他交谈。一只老鼠带特文森到一间房，只要动一下水龙头，即可出现暗道。进入暗道，可从老鼠处得到一把钥匙（出门以后）。打开栅栏门，找到一只穿红裙的老鼠，它可帮助特文森，当白象追他时赶紧从白象身边穿过。上右边房子的房顶，进入通风口，见到鲍伯（Bob Vortix），他告诉特文森要找到女友必须先找到传说中的秘密，并向特文森介绍了他的渔民朋友。

到穿红裙的老鼠旁边的杂货店可买到汽油和机器企鹅（Meca－Penguin），去上面的兵营，找到小汽车（需汽油），来到小海港。渔民说在图书馆可找到传说的秘密。在海港的图书馆里（Port－Belooga），管理员要看特文森的身份证，千万别给他看。与读者交谈后得知一些地点。再与另一个图书管理员交谈，可知图书馆中有一本书记录着这个传说，但特文森必须改善他饮用水的味道才能读到此书。向下走到佩雷格（Peg Leg）大街，进入房间对话，可知屋外断桥对面有些东西可加命，只有飞过去才能拿到。街上有一个巡警，趁他下车方便时，偷走摩托车到水塔（Water Tower），将在塞塔德尔岛拿到的糖浆倒入水中。回到图书馆找管理员阅读有关传说的藏书。再回上面的兵营，找到小汽车，来到小海港，告诉渔夫到白叶沙漠。

白叶沙漠

船靠岸后，小心地从海上岩石跳到岛上，绕过堡垒，干掉看守士兵，进入沙漠。在沙漠的枯井边坐着一个老人。他要特文森从枯井里取回一本圣书。于是跳下枯井，干掉石台上的一具骷髅（会躲魔球），小心地跳过高台。左边有个铁门，门前有个机关，把远处石像推过来压在机关上，门就会打开。进门后，后面有带刺的滚木滚来，要快跑加跳跃，当拐入另一扇门里时，有一骷髅看守着带有两个把手的扳手，切记千万不要扳动。再向右进入大门，在狭窄的台阶上跳到右边高台上（可用魔球扳动扳手）。注意前面落下的大石，调整3个扳手，把高台上的石像推下来，放在开门的机关上。进门后迅速取得圣书，骷髅们就会向特文森朝拜。这时特文森升了一级，魔球会变成绿色。走出大门后和老人对话，老人把圣书赠给特文森。这本圣书可让特文森阅读岩石上的古文，可与动物交谈。从老人口中得知家中藏有祖先的遗物。

塞塔德尔岛

回到塞塔德尔岛，从山顶进入房屋。在厨房旁的储藏间门口的花盆中找到钥匙。进入储藏间，推开酒桶，钻入暗道。阅读秘密山洞里的铁板上的文字，可知此秘道里的铁门的钥匙被海盗抢走后，钥匙落入海盗的宝藏中，而这批宝藏现在已不知下落了。向路人打听关于宝藏的消息，他们让找水手问问。来到港口，从水手口中得知普林西帕尔岛的酒店老板知道这件事。

普林西帕尔岛

坐船来到普林西帕尔岛，找到酒店老板，老板只知道那个海盗的一只腿有风湿病，让我

去隔壁看看。隔壁汽油店老板确有一本书中有记载，但杂货店老板说这本书不久前被图书馆的管理员买走了。来到图书馆找到管理员，得知这本书在电影间旁边的书桌上，可是正有一只大象在阅读，争论之后，大象把它所看到的内容告诉了特文森。得知宝藏在普罗西玛(Proxima)岛，从背对系船柱开始，向北走6步，然后向东走6步，顺坡而下，向北走2步直至金属垃圾箱，向东走3步直至路灯，这时正好站在两个路灯之间，再向北走8步，直至一扇门，海盗的宝藏就在这门后面的建筑物里。开船到小海港，从另一渔民手中买到一艘帆船，出发前往普罗西玛岛。

普罗西玛岛

到了普罗西玛岛，按照如上所说的来到一扇门前，这儿是玛理提马(Maritima)博物馆。先不急于进去。在街上一个穿西服的老头的手中用30元买到吹风机。有了吹风机到左边的破烂房屋内与工程设计师大象交谈，他有个飞行器(Proto－Pack)，可惜变阻器坏了。将吹风机给他，就可修好飞行器，现在花10元钱就得到飞行器。来到右上角用铁链锁着的房间前。正要开门，巡警大白象出现了，干掉他可得到这个门的钥匙。进入房屋，这里关着的是普林西帕尔岛监狱中那只老鼠的兄弟福格(Forger)。对他说"Amos"，就可得到开门用的红色磁卡(Red Card)。去汽油店补充燃料、生命力、魔法，再到隔壁的屋子。通过栅栏门，在房间里找到一头大象，得到开门用的电子键盘。

普林西帕尔岛

回到普林西帕尔岛的佩雷格大街，在碧翠丝(Beatrice)屋前的海岸使用飞行器，可飞到大海对岸的无名小岛，岛上有个装叶子的盒子。

普林西帕尔岛

岛上这个博物馆虽然可以买参观票进入，但是一进入就要被捕。在博物馆旁边的另一间房间外用红色磁卡，进入博物馆的旁门。内有一通向下水道的栅栏，去上面跳一下，让栅栏落下，再从下水道另一旁的栅栏上到门卫的房间。干掉白衣门卫，扳动红色的警报开关。再从原路来到下水道，进到博物馆的旁门。这时博物馆已经关门，大厅内一片漆黑，正是作案的好时机。由于从门外房间修理工处得知博物馆的木地板下有重量感应装置，所以不要踩木地板。使用飞行器拿到海盗旗，再飞到尽头的宝箱处得到祖先失落的钥匙。完成后回到塞塔德尔岛。

塞塔尔德岛

回到塞塔尔德岛的秘密山洞，用钥匙打开铁门，得到高利号角(Gewley's Horn)和森蒂尔女神大奖章(Sendell's Medallion)。当特文森把森蒂尔大奖章挂在脖子上，就升到第三级，此时的魔球变为红色。在有"S"标记的地方吹高利号角可打破封印，墙中露出一片叶子，旁边的石壁上写着3块圣石(Runic Stones)的秘密。圣石的位置会在地图上标出，每块石头上都写有文字，由此可找到森蒂尔女神，其中第3块将显示出森蒂尔的准确位置。另外每个圣石还隐藏着一个秘密。

普罗西玛岛

回到普罗西玛岛，岛的最右边有辆汽车和一辆摩托车。开着摩托车，可来到名叫日食(Eclipse)的圣石处，圣石会告诉另一块叫标记石(Marked Stone)的密码是"BUREBS"。然后

开着汽车至标记石，再用号角吹破"S"封印，进入秘洞，见到圣石，得知日食石的密码是"GIZMO"，输入密码，圣石悬空而起，可得到无限多个加命血和魔瓶。回到日食石处，输入密码可得到魔笛(Magic Flute)。坐船来到哈玛拉依(Hamalayi)山脉。

哈玛拉依山脉

与海边的起义军士兵交谈，得知反叛军首领被俘，山脉被敌人封锁，让特文森到起义岛(Rebellion)寻找帮助，但必须在船头挂上从博物馆中得到的海盗旗作为暗号才可靠岸。

起义岛

来到起义岛，岛上不时飞来炮弹，起义军仍然在已是一片狼藉的小岛上顽强抵抗。与掩体下的军官格拉普(Grap)对话后，可用他的汽车到达岛中央的营地。营地里士兵正在进行射击练习。他们说，如果特文森与他们一起救出他们的首领克龙内尔(Clonel Kroptman)，他们愿意帮助特文森越过山脉。

哈玛拉依山

回到港口与等在那里的士兵一起坐上登陆艇出发，直奔哈玛拉依山，营救他们的首领。士兵们个个奋勇拼杀。特文森冲在最前边，随着一名冲上坦克的士兵冲到坦克上，开着坦克攻破敌人多道防线，来到大门前，敌人四散奔逃。轰开大门，进入敌指挥部，士兵牵制着敌人，特文森趁机打死两名红机器人，得到一把钥匙，开门进到里间。打掉4个守卫，得到4把钥匙，打开几扇门往里走，救出首领，他告诉特文森从房间尽头墙壁上的暗道可逃出指挥部。消灭一头红象，打开墙上的秘道，便跳出基地。

雪山村落

特文森在暴风雪中艰难行走着，最后倒在雪地中，后来雪地精灵将特文森救醒。在山顶拾到一块滑雪板，用它可从任意两面旗子之间直冲而下(如果还想再滑一次，可持红卡再次上山)。向东走，在雪山深处有个小村庄，但村庄经常遭到螳螂的袭击，在打死几只螳螂救出村民后。村长要特文森捣毁附近的怪物工厂，才答应为他打开通往清水湖(Clear－waterLake)的大门。村中的一个妇女带着特文森到通往工厂的秘密地洞前。

怪物工厂

到达工厂后，不要理坐在湖边等了两年货船的大象，干掉守大门的红象得到钥匙，进入工厂。到楼梯左边救出精灵雷蒙(Raymond－The－Elf)，得知它的兄弟在白叶沙漠中有蓝卡和一些消息。不要向右走，再与门边的绿象对话，它会为特文森打开隧道车的开关。坐车来到工厂内部。下了隧道车，向上走。在看守按警报前干掉他，再消灭巡逻的红机器人。先到上面的控制室，干掉操作人员，扳动扳手，先扳右边，再扳中间，打开楼下一层的两扇门。来到左边养殖室，小心干掉守卫，把养殖池中的绿色怪物蛋用魔球杀死。原路返回隧道车，再沿左边前进，干掉一个矮机器人，再打死高台上的红象。走上高台，把从铁门出来的巨蟹打死，然后下平台与修理工对话。进入左边的屋子，开汽车回到雪地小村庄。

雪山村落

小村村长打开前往清水湖的大门，进入石门后向左走，干掉红象拿到钥匙，开门进入，一口气再干掉3名士兵。向前来到一个铁门，需要蓝磁卡才能打开。来到停船的海港，开船到白叶沙漠。

白叶沙漠

用飞行器飞过海边的岩石区，去见那匹马，得知在一块岩石后有个"S"封印，找到有标记的断墙，用号角吹破封印，进入暗道。见到精灵忒(Tue－The－Elf)，得到蓝卡。出洞后再与马说话，他说以后如果在别的岛见到一位丑公主就将她救出来(这位公主在秘密工厂的隧道车入口)。与老人交谈，他想用吉他换魔笛，但特文森还需用魔笛融化清水湖的冰雪，因此先回哈玛拉依山。

哈玛拉依山

再从原路回到哈玛拉依山，穿过工厂来到雪地村庄。从石门进入清水湖。过左边画面，打倒看守士兵，使用蓝卡进入小海港，不要急于上汽艇离开，到左边冰冻的清水湖处吹起魔笛。美丽的笛声使封冻的湖水顷刻间解冻了，这时特文森升到第四级，魔球也因此变成了闪亮的金色，它的威力可干掉装甲车。用盛糖浆的空瓶子装满了清水后，还得回到白叶沙漠。

白叶沙漠

把魔笛送给沙漠枯井旁的老人，他吹起悠扬的笛声，使沙漠变成一片绿洲。老人高兴之余把太空吉他给了特文森。然后回到清水湖，乘汽艇离开，前往提佩特(Tippett)岛。

提佩特岛

来到提佩特岛的下水道。下船后得知凭汽艇到不了福特斯(Fortress)岛，要去那儿需要有飞龙。往北走进入杂货店，补充体力、魔法、汽油和机器企鹅。往南走见一垂钓的渔夫，从池中钓到一把钥匙，特文森偷偷地拣起。再花 30 块钱可从红衣人处买到 3 条消息，一是凡弗洛克博士想清走北半球所有居民，但还是有人偷偷地留了下来，博士在哈玛拉依山建造怪物工厂镇压百姓，虽然工厂已被摧毁，但还有许多怪物横行。二是传真控制中心在布伦德尔岛，扮成他们的工作人员有可能进去。三是整个星球的杀手是从福特斯岛复制中心拷贝出来的，这个中心还能复制其他人。

下台阶过桥，用钥匙打开铁门，进入一间屋子，干掉 2 个站岗的大象可进入威桑(Winsun)俱乐部，舞台上的歌星正在为没有吉他而发愁，于是把太空吉他给了他，使演出得以正常开始。老板一高兴，打开了柜台底下的秘密暗道。在暗道中先干掉水池中的巨蟹，再使用飞行器跃过水沟，上爬梯，从洞的上口跳入，可在洞中找到一把铁门的钥匙，打开门，蹦上石堆，从出口跳出。见到飞龙，与它交谈，它会载着特文森前往哈玛拉依山脉的各个地方。先到福特斯(Fortress)岛。

福特斯岛

飞到福特斯岛，在岛口与一只橙色的老鼠对话，他说只要有远距离传送中心(Teleportation Center)的设计图纸，就可为特文森挖一条地道进入制作中心。再来到布伦德尔(Brundle)岛，因为没有身份证，所以看守不会让特文森进入。开汽艇到提佩特岛的下水道，与看守大象对话，花 50 块钱可知设计图纸在普林西帕尔岛的总部里。再穿过清水湖、村庄、工厂，开自己的帆船来到普林西帕尔岛。

普林西帕尔

来到普林西帕尔岛的监狱，干掉 3 名守卫后用红卡打开铁门，遇见 2 头大红象，用机器企鹅将他们炸死。干掉从传真器出来的白象，得到一把钥匙进门。走到楼下，向左打死一名

看守得一把钥匙，再向右打开铁门，见到凡弗洛克博士，见特文森进来后将手下打死，然后上传真器跑掉了。救出被囚禁的老鼠和大象。大象在看守处偷了保险箱的钥匙，用钥匙打开保险箱，可得到博士的大刀，这把大刀据说是这个星球最有威力的大刀。还可从保险箱中得到一张字条，字条是迈瓦德洛(Mies Van Der Rooh)写的，他将图纸拿到塞塔德尔岛臭虫街的家中，准备在周末进行研究。

塞塔德尔岛

于是来到小港口边的一间小屋，装成凡佛洛克博士派来的总设计师进入迈瓦德洛家，迈瓦德洛说出他正准备改善这个中心的几处薄弱环节，最薄弱的是左边第一个哨卫，并答应把通行证借给特文森。从桌上拿到通行证就可离开。塞塔德尔岛的酒店已被封了，门口上着铁链，还有红象站岗。打死红象就可得到钥匙。打开门进人，打死里面的大象得到一把钥匙。然后进入酒店的储藏室，在里头可找到装叶子盒子的其他一些东西。

布伦德尔岛

再回到清水湖乘飞龙来到布伦德尔岛，让看守看过通行证后进入传送中心。从左边的梯子爬上房顶，见有人正用白漆刷“S”，用号角吹开这块有标记的墙壁，进入传真中心大楼。在左上方门旁的墙壁上使用电子键盘，可进入储藏室，拿个机器企鹅。干掉右边看台的一头大红象，可得到一把钥匙。向上走打开铁门，再干掉一个红机器人。往前走，向左拐见到又一扇铁门，铁门旁有 2 个铁桶，其中一个桶中有把钥匙。进入控制室后，铁门自动关闭。要迅速干掉传送器按钮边的看守，不要让他按下按钮召来敌人。用魔球摧毁 5 个传送器和主计算机。在传送中心爆炸时，从断墙处逃离，乘飞龙来到福特斯岛。

福特斯岛

在福特斯岛，有只橙色老鼠要特文森干掉制作中心大门口的守卫和装甲车，便会为他挖一条暗道。跳进地道，退路又被封死了。先干掉巨型怪物，扳动右边墙上的水管扳手，排掉前面房间水池中的水。再到左上角得到钥匙，爬上梯子，打开铁门，进入水池，利用地形打倒飞象。上楼梯往前走来到关押森威尔小姐的牢房。打倒看守的士兵，取得钥匙，正准备救出女友时，却被一个巨大的笼子罩住，女友却站在笼边嘲笑特文森。凡弗洛克博士也在旁边幸灾乐祸，他说他已找到第三个圣石，但不能破解谜题，此时他正要去见森德尔女神。

特文森又被关进了监狱。再次越狱后，干掉那个复制出来的森威尔，提到钥匙。打开储藏柜，取回自己的物品。地上的下水道不要进。进入左边的制作工厂，在左上角的墙壁边对着“S”标记吹号角，进入暗道，可看到第三块圣石(Septentrion)。阅读圣石后，得知去找森德尔女神的人口就在波拉(Polar)岛最北端的尖峰上，只有龙的传人才能打破封引，找到人口。特文森把清水湖的圣水倒向圣石。传送中心开始爆炸，特文森从浓烟和乱飞的大石中逃出了中心，眼看着身后的大楼塌成一片废墟，出现一条通往人口的道路。回头从大楼废墟上走过，沿这条人口道路来到了波拉岛。

波拉岛

波拉岛左边通往山顶的路被 3 块巨石挡住了。只能一直向上走到尽头，路又被堵死了。与一只绿象对话，得到一把推土机的钥匙，要特文森帮它把上面的推土机开过来。特文森趁机开走了推土机，推开了 3 块巨石，顺着车轮印走到尽头。打倒挖地的人，拿到钥匙，打开右

下角的大门。注意躲过挖地工人，顺着山边的缺口爬到山顶，只见凡弗洛克博士和森威尔也在山顶，特文森拿起大刀与凡佛洛克博士大战起来，终于把他打下了山顶。

神殿

从山顶有"S"标记的地方进入神殿，刚走到神殿大门前，那个凡弗洛克博士又冒出来了，再干掉他。特文森和森威尔打开神殿大门，走向宇宙，见到了传说之神森蒂尔。然后他们化作蓝紫两道亮光飞过海洋、高山、陆地，回到自己的家。所到之处立刻焕发生机。在塞塔德尔岛的广场上，人们推倒了凡弗洛克的雕像，树起了特文森和森威尔的雕像，作为这段历史的永久纪念。

四、游戏心得

(1)在打败凡弗洛克博士后，在神殿中可用水晶球看到特文森的冒险历程。

(2)哈玛拉依山中的小村有个村民每说一句话会挖出叶子给你，但必须先把工厂破坏。叶子和盒子在游戏中是很重要的东西，有了它就像是多了许多命。

(3)在普林西帕尔岛监狱右侧废墟中的残墙上有个S封印，吹破后可不断得到魔法瓶，增加法力。

(4)只要在两个场景间来回走动，就可重复地在桶中找到红心、法力和金币。

(5)存档文件修改。

以4个字节作为记录名称，则SECT 0000的DISP 0007到DISP 0034：共28个字节，为28种物品。改为01即有了该种物品。

SECT 0000的DSIP 0262：一关中的阶段数(不定)，指当前正处在的阶段；

SECT 0000的DSIP 0263：关数，指当前所在的关数；

SECT 0000的DSIP 0265：生命点数；

SECT 0000的DSIP 0266至DISP 0267：金钱；

SECT 0000的DSIP 0268：魔法等级，每级加20点魔法。此值不宜改得过大；

SECT 0000的DSIP 0269：魔法点数，应与魔法等级相应；

SECT 0000的DSIP 0270、DISP 0274和DISP 0461：生命数。

(6)在游戏中同时按下B、I、G，可以恢复生命和喷气背包的能量。同时按下Ctrl＋Alt＋右Shift＋F12，会显示主角当前所处的坐标点。

双子星传奇Ⅱ

Little Big Adventure 2

一、游戏简介

这是法国Adeline软件国际公司1997年出品的光盘版的有惊险动作成份的冒险类游戏。游戏有400M的CD音乐(9首立体声CD音乐)。游戏一代(攻略见万水电脑游戏软件宝典系列之《电脑游戏葵花宝典》)推出后，受到热烈欢迎，该公司又推出更精美的2代。精美的

SVGA 图形，人物采用立体的幽默造型，过场动画流畅。游戏有全程语音（英语），并有 5 种语言的文本显示。

二、游戏用键

F1：观看全息地图；

F3：打斗状态，当然是用来打架的；

F4：谨慎状态，也叫偷窥状态，在动作时让别人难于发觉；

F5：正常状态，用来进行对话或是开机关等；

F6：运动状态，用于跳、跑等激烈运动；

Space：在正常状态下是谈、读、找、使用；在打斗状态下是打；在运动状态下是跳；在谨慎状态下是跪下隐藏；

Shift：使用物品，用方向键选择；

Alt：用于扔可扔出去的东西。

三、完全攻略

在上集特文森战胜了邪恶的博士，与妻子和飞龙过上平静的生活。

小镇

一天夜晚风雨交加，飞龙（Dinooo Fly）被雷电所击，摔在后院飞不起来了。妻子珠（Zoe）让特文森到镇上的药店为飞龙拿些药回来。特文森在楼梯旁的柜子中找到储藏室的钥匙，打开储藏室，在门后找到魔球（Magic ball）、全息地图（Holomap）和 3 只飞镖（Dart）。出门前在精灵桑德尔（Sendell）的像前停了下来，想起魔法袍（Ancestral Tunic）和森德尔勋章（Sendell's Medallium）还在布洛普小姐的私人博物馆（Miss Bloop's private Museum）里，应该顺道去取一下。出门去找布洛普，说明来意后，布洛普告诉特文森保存衣物的密封罐的开关在 2 楼，但门锁坏了。从门上的小孔看到屋子里的窗户开着，便翻窗进去打开开关拿到魔法袍和勋章。

药店里没有可以治好飞龙的药，但店里面有位老太太知道如何才能治好飞龙。特文森正要打听，只见一只大老鼠偷了老太太的伞。老太太冲出去抓老鼠。特文森跟她出了门，老太太让特文森帮她拿回雨伞才肯将治病的办法告诉他。但要抓住老鼠可不是件易事，可采用谨慎状态从它身后绕过去将它抓住，得到伞，还给老太太。老太太说住在白叶沙漠岛（White Leaf Dersert Island）的医师卡洛克（Ker'aooc）知道如何医治飞龙。

来到码头售票处买船票，先去找会影响天气的巫师（Weather Wizard）驱散风暴。

来到镇北的小山上巫师的帐篷（Wizard's Lane），找到巫师，他说要驱散风暴必须在灯塔（Lightening House）上进行，而灯塔的主人拉夫（Raph）失踪了。在镇上打听拉夫的行踪，海边的钓鱼人费力克斯（Felix）说可以到卢克（Luc）的酒吧里打听些东西。特文森来到酒吧，在 2 楼找到拉夫的朋友帕特（Pat）和帕伯（Pab），从他们口中得知拉夫喜欢在海边弹吉他。出酒吧来到海边，遍寻不着。杂货铺老板说拉夫平日里喜欢到山上木桥崖（Cliffs of the Woodbridge）寻找灵感，那里正是怪物特拉鲁（Tralu）出没的地方。

从通往海崖的通道（Access to the cliff）来到一个阴暗的山洞。进洞后见到被特拉鲁抓来的拉夫被关在一道铁栅栏里边。绕到溶洞右面，有个小屋，门前有几个木桶。特文森举起魔

球朝远方的开关一扔，小屋开了一扇门。进去后爬上一个高台，来到第2个栅栏前，发现另一个开关。从开关旁边的大石头上用魔球击中这个开关，打开上面的门，通过梯子上到洞穴的上层。打败2只地鼠后得到2把钥匙，开门进人最后的房间。打败特拉鲁，救出拉夫。拉夫给了特文森一片树叶后就走了。

特文森走出山洞，在洞口遇到妻子珠。在家门口遇到天气巫师，便一起来到灯塔观看施法仪式。巫师开始施法，小镇雨过天晴。随着乌云散去，来了两艘飞船，落在镇中的空地上，上面下来一群自称是从吉利奇(Zeelich)星球来的考察团，打着和平的旗号来到双子星。

白叶沙漠岛

为救飞龙，特文森前往白叶沙漠岛拜访卡洛克，妻子要他到岛上巴拉迪诺(Baladino)的家中顺便拿个汽车零件(Part of the Car)带回去。特文森来到码头，买到船票。登上开往白叶岛的游船。船上有个外星人老看着特文森，这些人总觉得有些不对劲儿。

到达白叶沙漠岛后，见到提供信息的老太太，她是医师的助手，她告诉特文森，医师到魔法学校(School of Magic)去了。她为了答谢上次的帮忙，给了他一瓶药水(Gallic Acid)，这瓶药水可以恢复、使用一些上古的符咒。

澡堂的房顶上盘腿坐着个耍蛇的老人。通往屋顶的路在澡堂柜台的里面，大象老板坐在柜台里，正好堵住路。特文森到澡堂的里间去看看。无意闯进女浴室，被赶了出来，这事惊动了大象老板到后面探问。趁此机会回到前面来，柜台的门开着，特文森从梯子来到屋顶。从老人口中得知魔法学校的入口位于镇中墓地的中间。特文森来到墓地，但墓地被石墙围得严严实实的，无法进去。来到巴拉迪诺的家，拿到汽车部件，回到小镇。

小镇

在家的后院找到妻子，把汽车零件给她。但妻子还要他再走一趟，因为巴拉迪诺还有个便携式报话机(Portable radio)没给特文森。再走一趟白叶沙漠岛。

白叶沙漠岛

来到白叶沙漠岛找到巴拉迪诺，拿到报话机。刚出门报话机就响了，原来妻子把汽车修好，用轮渡给特文森送过来。特文森到码头接到车子，在岛上转了起来。回到墓地，发现右边有条隐藏的小路可通往魔法学校的大门。进到学校中。学校中的魔法教师都是半透明的，对特文森不太客气。为减少麻烦，可从桌子上跳过去，来到桌后的空地。对面石台上是个箱子，稍一靠近就有火球射出。特文森从右边接近，打开宝箱，得到通往魔法学校里屋的钥匙。进入魔法学校的里屋，见到校长。他要求加人魔法学校才肯说出治病的方法。学费为120元。

回到岛上，在公园中凑齐了120元。去魔法学校将钱交给校长。接下来是3个测试。第一个是走到校长身后的玄门，用手中的魔球把空中正在旋转的圆盘一一击落。完成后得到一支吹管(Blow gun)。

第2个是找一朵黄色的凤仙花(Balsam)。据海边沙滩有个拉着骆驼的胖子说，这黄花长在人迹罕至的地方。从地图上可看到魔法学校上方有处人迹罕到的断崖，便顺着山坡，登上崖顶，飞车飞到路对面，摘到传说中巫师专用的凤仙花。回到魔法学校，将凤仙花交给校长，得到治飞龙的号角(Horn of the Blue Triton)。

塞塔德尔岛

第3道是要到塞塔德尔岛(Citadel Island)的石板穹顶(Dome of the Slate)去。告别校长，回家看看。回家用号角使飞龙恢复健康，乘飞龙来到石板穹顶。这里是座海上城堡，特文森走进古堡，在迷宫般的走道中穿行，走出迷宫后见到魔法学校的校长，他让特文森回魔法学校领证书。乘飞龙来到魔法学校，得到证书，魔球的级也升级了。校长说镇上的巫师都失踪了。而且现在没有魔法袍给特文森，让他到岛上找个坐着飞毯的小贩。

小镇

回到镇上找到小贩，特文森让他看过证书后，得到一套巫师的魔法袍(Parade Outfit)，穿后有点巫师的样子。由此后的调查得知镇上的巫师在失踪前都去过北方的澡堂。特文森来到澡堂，在男浴室外面遇到一个看报的外星人。外星人见特文森也是魔法师，便邀请特文森到他们的星球参观。特文森为了查清那些失踪的魔法师的下落，毅然决然地登上了前往吉利奇星球的飞船。

吉利奇星

在旅程中，外星人热心地请特文森参观了飞船上的装置，并介绍了吉利奇这个文明高度发达的星球。飞船终于在吉利奇的一个军事基地上降落了。下飞船前，特文森在飞船底舱右上角的房间里拿到一个翻译器。走下飞船，领头的外星人带特文森去实验室参观，言谈举止间，似乎把特文森当成魔法学校的校长了。半路上遇到乔(Joe)和一个外星人军官迎面走来，他喊了一声"特文森"，外星人军官大喊一声，"这是双子星在逃的要犯!"特文森被抓了起来，关进牢房。

坐在牢房的板凳上，乔用转移魔法从隔壁的囚室来到特文森的囚室。交谈之下才知巫师被抓是要去绑架双子星上的孩子。特文森决定要逃出去。这时牢门开了，进来一个守卫对乔大喊大叫。特文森打倒守卫，关掉房里的激光门，冲进右边的房间，消灭3个守卫后逃出牢房。避过巡逻的士兵和装甲车，冲进对过的屋子。沿着来时的路，冲向机场。一路苦战，来到发射台前，找到一艘无人看管的飞船(shuttle)。在飞船中，打开翻译器，可听懂外星语言。与旁边的技师交谈，得知要让飞船起飞必须有启动装置(Itinary Token)。进入飞船旁的控制中心，在顶层找到启动装置。然后回到飞船，发动飞船起飞。因驾驶技术不佳，飞船迫降在山坡上。

小镇

刚从机舱中爬出，妻子珠就打来电话，说家里发生了可怕的事。赶紧回家。

小镇上已经被外星的军队控制，穿过外星人的围追堵截，好不容易回到家中。珠说特文森走后外星人的军队突然袭击了星球各地，占领了小镇，绑架了星球的所有孩子。巴拉迪诺已动身前往月球(Moon)作进一步调查。他临走前在镇上邮局留了一个包裹。

先到镇上的邮局领取包裹。进去后用飞行吸盘把那个带有标签的箱子送到平台上，那扇本来关着的门也打开了。进入邮局里面，给搬运工109元，回到楼上管理员那里取得包裹中的喷气背囊。

白叶沙漠岛

乘飞龙来到魔法学校，校长对绑架事件无能为力，但他说要找到天气巫师藏在塞塔德尔岛上的森德尔之球(Ball of Sendell)后或许有办法。为此要先学会闪电咒语。特文森乘飞龙回

到塞塔德尔岛，在巫师的房间里找到他的留言。要想得到闪电之神力，先在白叶沙漠岛找到炽热珍珠(Incadescent pearl)。

乘龙来到白叶沙漠岛，在右下方的栈桥上，摇响风铃，召来小海龟，在小海龟的帮助下进入隐藏的山洞。洞中唯一屏障是一道钉板，特文森背上喷气背囊越过钉板，找到光彩绚斓的贝壳，得到炽热珍珠。到离白叶沙漠岛不远的种植园之岛，将两个箱子重叠起来，进入穴深处的藏宝点，得到护身符(Protect Spell)。

塞塔德尔岛

乘龙回塞塔德尔岛。在巫师的房间里，把炽热珍珠放人炉火上的药罐中，得到闪电咒(Ring of Lightning)。这个咒语可消灭画面上所有生物。到镇上的邻居家中，邻居的老人正研究一份搞脏的古文件。特文森拿出从医师助手那里得到的药水给他，修复了这份文件。这是一份下水道的地图，地图中央标识的那间密室就是巫师收藏森德尔之球的地方。用剪贴板复制一份地图，并得到老人的一把开启宝库的金字塔形的钥匙(Pyramid Key)。特文森来到镇上的酒馆，打倒一个外星人士兵，在他身后的酒桶中，发现了通往酒窖的钥匙。在酒窖中，在一堆箱子的背后发现下水道的洞口。进入下水道后，来到隐藏森德尔之球的地方。将金字塔状的钥匙放在空地中央，打开了秘洞，秘洞中央是个巨大的冰球。按魔法学校校长的指示使用闪电咒，打开冰球，得到森德尔之球，同时魔球也都升级了(进入地下水道还可从巫师家的下水道过去，半路上有栅栏挡住，可从拱桥上跃到密室的屋顶上)。

白叶沙漠岛

走出秘洞，报话机响了，巴拉迪诺说他已经到了月球，发现外星人要毁灭双子星。由于飞船已经在返回时损坏了，因此打算到白叶沙漠岛上外星人的飞行基地偷一艘飞船到月球上去。特文森乘飞龙来到白叶沙漠岛，在地图的指示下找到外星人飞行基地的入口，也就是神庙公园(Temple Park)里的那口枯井。在打死敌人的警犬和士兵、躲过机关后，进入基地的入口。基地的大门紧闭。特文森跃上轨道车，开始在山洞里搜寻。轨道车的行驶方向由铁轨边上的路标控制，可用魔球击打带有箭头的方向指示杆，按左、左、上、上、左、左、开过了 7 个路标，从路边地上的洞口进去，再通过一道大门，在里面高台上的一只箱子里得到钥匙。用钥匙打开门进入敌人的基地。入门往左走来到休息室，里面有两个正在酣睡的士兵，消灭他们后，在房间角落的柜子上找到一把钥匙。从桌上的录音机中得知飞船的着陆密码是“绿月亮”(Green Moon)。进入基地内部，发现一艘飞船，同样没有启动装置。在基地深处，用捡到的保护咒语通过带有高压电的栈桥来到基地的控制室。消灭那个军官，在墙角的容器中拿到启动装置。来到飞船上，启动飞船飞往月球。

月球

进入月球基地后，用“绿月亮”回答了通行密码，穿上宇航服走出飞船。从警卫处得知，要想进入基地内部，得先到接待处报到。来到接待处，因脱去宇航服，暴露了身份，遭到外星人守卫的攻击。把他们消灭后，看到对面墙上有幅月球基地的地形图，上面标有巴拉迪诺被关押的地点。用魔法石板复制一张。进入基地东南角的控制室。把基地的所有控制球全都拨到绿色状态，出控制室，进入基地。

按地形图找到牢房，消灭一些敌人后，来到基地北面的一间牢房。消灭门口的卫兵后，从

死去的卫兵身上找到牢房的钥匙，解救了巴拉迪诺和他的朋友外星人工程师。得知外星军队在吉利奇星球的CX岛上建立了一种可怕的武器系统，可毁灭像双子星的行星。要阻止这个计划，必须破坏CX岛上的反应堆控制中心。外星人说吉利奇的地下反抗组织会帮特文森到达CX岛的。在突围的途中，这个外星人却惨死枪下。

跟着巴拉迪诺来到一个气封门前，穿过这个门就到达进入飞船的地点。但由于报警装置的开动，这个门现在打不开了。上楼打开开关，冲出气封门。巴拉迪诺发动了飞船，飞往吉利奇星球。

吉利奇星球

降落时燃料用完了，飞船降落时有些损坏，巴拉迪诺要对飞船进行修理。特文森在基地内找到通往城镇的电梯，来到奥利提加尔(Oritigal)城。城里的高能油(Gazogam)已卖光了。在码头，有个老人愿意用100星元(Zilot)送特文森上庆典岛(Celebration Island)转转。特文森在城里的垃圾桶中乱翻也只找到10星元。便拿着这10星元，进赌场赌至100星元。来到庆典岛，找到一个据说去过CX岛的海员，但他已受到很大的刺激。他虽不能带特文森去CX岛，但说可以找找奥利提加尔城酒馆的老板里克刚(Rick Gang)。

在一间神殿中看到吉里奇星球的历史。吉里奇是因吉(Zee)和里奇(Lich)在此相遇而诞生的。上帝派最小的儿子恩康(Kard N'kom)来管理，但硫磺矿的气体毁了他的脸，失去脸的恩康被众神遗忘，便成了黑暗修士(Dark Monk)。神惩罚吉里奇的4个种族永生争斗，但黑暗修士许诺如果4块碎片重聚，将使星球重生。

里克刚的手下不让特文森进去，将手下打倒，从他身上得到一把钥匙，开门进入酒馆的内部，见到里克刚。他虽不能帮忙，但推荐了住在城上城帝国(Imperial)旅店的尊尼(Johnny Rocket)。

弗兰柯斯岛

城上城因为电梯停开，无法到达，特文森转而去找高能油。在岛上的能源站(Gas Station)里打听到出油的弗兰柯斯岛(The Island of Francos)，便在港口乘飞船来到弗兰柯斯岛。岛上的居民都在地上找着什么。到杂货店里打听，才知他们找的是一块有关这个岛命运的碎片(Fragment)。在道具店中问清炼油厂的方向，买了一把斧头(Pick Axe)，前往炼油厂。

工厂四周围着铁丝网，可从右方两个输油管道中那个稍矮点的管道前那个有些缺陷的铁丝网处进入工厂内部。厂里地上有间歇喷射的毒气，从间歇的间隔穿过，进入厂房内部。墙上有个红色的小方盒，上有钥匙的印记，这是进入下一房间的标志。在一个关有2只狗的房间里找不到钥匙，此时可用魔球打死附近某个工程师，从他的身上掉出钥匙，用魔球拿到钥匙。进入工厂内部，拿到高能油。到围墙旁看到一堆油桶，先跳到油桶上，再跳到墙外。

回到奥利提加尔城，把高能油给巴拉迪诺。他将特文森的喷气背包改进了一下。特文森来到赌场，在老虎机前赢得一把钥匙，用这把钥匙进入金色的拱门，受到鳄鱼招待的进攻，打倒它们后，来到小河边，由此飞到城上城。

城上城

在城上城，在皇宫对面找到帝国旅馆。旅店前厅的主管也不放特文森进入。将他打倒，并把他喊来的警察打倒后，得到钥匙，打开通向旅店后堂的围栏。找到酒吧老板提到的尊尼，

他和特文森来到左起第一间房间，他换了身衣服，脖子上是条红领带，原来他就是反抗组织的首领。他对去CX岛的事也无能为力，但他推荐奥利提加尔城杂货店老板为特文森引见其他反抗组织的成员。作为信物，他给了特文森一个戒指(Ring of Dissident)。

奥利提加尔城

回到奥利提加尔城。向杂货店(Twisunian Souvenir Shop)店主出示了戒指，店主回身推动墙上的货架，为特文森打开通往秘室的暗门。密室中的4个反抗组织的成员认为要去CX岛，必须先到蚊蜂岛(The island of Mosquibees)，去蚊蜂岛的路在海上钻井石油平台下面，必须先穿越弗兰柯斯岛的军事基地，坐上那里的飞艇才能到达海上油井平台。其中一人给了一把不能用的激光枪，这把枪缺了个水晶(Crystal)，水晶可到庆典岛得到。

庆典岛

庆典岛在山顶的另一端，无论往哪 个方向走都要绕上半个岛。从左边走要不断踩着火海里的浮石前进，如果从右侧走，一路上是高低起伏的岩石，要有很好的跳跃能力。最后来到一个小湖旁，小湖的右上角有簇绿色的水晶在闪烁。用斧头敲下一块水晶来，修好了激光枪。然后前往弗兰柯斯岛。

弗兰柯斯岛

从原路进到炼油厂内部，向右方走，在一处通道口用激光枪将4个开关打成下、上、下、下和上、下、下、上的顺序，可分别打开两道门。来到一个停泊飞艇的地方。乘上飞艇前往钻井平台。打败扔箱子的一个机器人，得到一把钥匙，进入电梯，由此进入地下世界。

来到地下世界的最底层，走出电梯，来到一个为激光围困的房间，右边有两个开关都够不着，此时可用谨慎状态将开关关闭(或站在电梯的踏板上，这里看不见开关，可估摸着开关的位置，扔出魔球将它关闭)。激光也关闭掉了。干掉跑过来的守卫，走出电梯入口的房间来到室外。

眼前一片彤红。顺着对面大山左侧的道路向前，消灭随处可见的守卫，钻进右侧山体中的一个洞口。这是矿区的入口，在矿中捡到7块宝石。在一个山洞中还有个能把敌人扔过来的火球扔回去的手套(Glove)。在一个较开阔的地方，用起重机吊起火海中的四叶花。在一扇有人看守的大门前，打死守卫，取到钥匙，进去是个神殿，得到万尼村的碎片(Warnnies' key of fragment)。

出矿山，到远处的万尼村(Warnnies)。这个小村实际上也是个矿井。得知蚊蜂岛的人知道如何才能去CX岛，而要到蚊蜂岛得让费利曼(Ferryman)带着去。在村中遇见一个老者，要给他小馅饼(Slice of tart)才能得知一个小秘密。到矿工家要到小馅饼，如果未在矿洞里得到手套也可在这里拿到手套。将小馅饼给了老人，得到一把钥匙。用这把钥匙打开前面不远处的一扇大门，进入神殿内部。过一片岩浆，来到神殿。神殿的神官(Mr. Monk)说他的妻子知道如何找到费利曼。来到神官的家找到神官的妻子，学会渡人之歌。来到海边的亭子使用渡人之歌，海中飘来一叶扁舟，上面正是费利曼。交给他作为船费的4块宝石(Gem)，前往蚊蜂岛。

蚊蜂岛

岛上与蚊蜂交谈，让它们带路去见它们的女王。见到女王后，交出戒指，女王将信将疑，

提出要考验特文森的本领。考试的场所在一个类似斗兽场的地方，要不断地打击从四面八方滚过来的石球，然后用藏在中间的钥匙去打开右边的木门。木门共有3扇，其中一扇里有个大力士，身上有个喷射枪(Blowtron)，得到它就通过考试。通过测试后，女王说出通往CX岛的密道就在这个岛上。这时帝国向蚊蜂岛发动进攻，特文森也跟随民众一块撤退。特文森念动保护咒向外冲去。在出口处的左方可发现另外的洞口，穿过这个洞口可来到蚊蜂的圣地。圣地的神官被人锁在箱子旁边，神殿的屋顶上有只火龙正在盘旋。特文森顺着一截楼梯爬上屋顶，用手套将火龙发出的火球一一拨回，干掉火龙后得到一把钥匙，打开长老身旁的箱子可得到蚊蜂岛的碎片(Mosquibee's Keys of fragment)。神殿的神官说女王陛下已被帝国军队抓走了，蚊蜂族的幸存者这时都躲到火山岛(The Island of Volcano)上策划营救行动。特文森下山，来到岸边，在花丛中和海边得到两块宝石，唱起渡人之歌，坐上筏子来到火山岛。

火山岛

在火山岛上，先从崖上跳到两个不停移动的浮石上，到达对岸。从对岸的崖上跳到5个时隐时现的石上再跳到梯子上，回到对岸。然后在一个山洞中找到了幸存的蚊蜂人。得知女王已经被关在万尼村的建筑公司(Building Company)中去了。回到渡口，再唱渡人之歌，让费利曼送往万尼岛。

万尼岛的建筑公司

到了万尼岛，用魔法号角给岩边的女人治病。然后进入建筑公司。在建筑公司的矿道里，边走边打，如果以前未得到万尼村的碎片，此时也可得到。打败公司经理，得到钥匙，移开他身后的黑暗修士像，打开小屋里的盒子，得到150星元。最后来到关押女王的牢房外边。这里有个电子检控系统，只要有人通过，牢房的门就会打开，一进门，牢房的门就会锁住。可用企鹅炸弹放在门口处，这样通过后牢房的门就不会关闭了。也可以按下面所述的行走：建筑公司旁的山顶上有个洞口，建筑公司上也有这样一个洞口，可能是个传送装置。来到矿山中，在山中找到一个传送物品的传送带。跳上去来到包装室，跳上一个盖着盖子的箱子，进入仓库(Warehouse)中，由此来到建筑公司的洞口中，洞下面就是关押女王的囚室。

进入牢房，见到女王，得到通往CX岛的钥匙。用谨慎状态打开了远处墙上的开关，逃出了牢房。

蚊蜂岛

带着钥匙，回到蚊蜂岛，岛上的帝国军队已经撤得差不多了，没费什么事就来到女王的王座前。打倒拦在面前的大怪物后，打开了王座上的暗门，来到CX岛。

CX岛

在岛上找到一个可以通往上层的楼梯，爬上楼梯，赶快冲进中央的控制中心。这里也是帝国皇帝(Emperor)的卧室。皇帝说他只是黑暗修士的傀儡而已，说完开动推动月亮前进的推进器开关。特文森气得当场将他干掉。这时月亮向双子星冲去，越来越近。这时守护神精灵森德尔出现，说只要找齐4个碎片，拼在一起，到庆典岛上打开通向黑暗修士神殿的大门，找到黑暗修士，还有可能阻止月球与双子星球相撞。特文森听完，拿起帝王之剑，冲回蚊蜂岛，回到矿山岛，乘电梯来到钻井平台，再乘飞船，来到弗兰柯斯岛。

弗兰柯斯岛

在岛上询问碎片的下落，不同的人有不同的说法。在托儿所里见到一个小孩，他说他父母把储柜的钥匙丢了。神官的弟弟说神官把一些秘密藏在箱子里，钥匙不见了。村中的小狗说猫头鹰(Owl)喜欢把东西藏在小洞里。而神官的家旁就有个小洞，在洞中找到遗失的钥匙。再到拿钥匙的神官家中找到神官留下的纸条。纸条上说背对梧桐树，面对杂货店的中央，左边是栅栏，右边是汽海。特文森来到这块草地上，以运动状态向前走 7 步，可挖到弗兰柯斯碎片(Francos' Key of Fragment)。

皇宫

最后那块奥利提加尔碎片可在皇宫找到。在皇宫一路冲杀，只有帝王之剑可杀死这些卫兵。先向上，再向左，来到皇宫中的神殿。神殿中有个雕像，正要看个究竟，雕像动了起来。干掉雕像后，得到奥利提加尔碎片。将这 4 块碎片拼起来，得到黑暗修士之钥(Dark Monk's Key)，魔球又升级了。

庆典岛

出皇宫坐上飞车来到庆典岛，进到黑暗修士的神殿中，在中央的神龛上使用黑暗修士之钥，藏在火山内部的黑暗修士的巨大雕像缓缓升了起来，特文森听到熟悉的声音，原来他就是凡佛洛克博士(Dr. Funfrock)。原来是他借吉利奇人对黑暗修士的崇拜搞了一系列事件。凡佛洛克扳下身边的开关，关着孩子的笼子直向下面的火山坠去，凡佛洛克也转身向下层逃去。特文森消灭迎上来的凡佛洛克手下，打开开关(顺序为 2、1、4、3)，救出一旁被封住的巫师。他们集中法力，帮特文森炸开通往下层的通道。特文森一路杀到最下层，但眼睁睁见那些孩子滚入岩浆。怒火中烧的特文森拿剑与凡佛洛克博士打了起来，凡弗洛克不断施展分身术，那个不闪红光的是他的真身，好不容易消灭了凡弗洛克博士。走到山崖边，见到巴拉迪诺驾驶修好的飞船，将小孩救了上来。吉里奇星球重生了，双子星也避免了一场灾难。

三、游戏心得

按下 Esc 键出现选单，输入以下字符串，可得到相应的秘技：

BOX：目蓿盒(扩大生命数的极限)；

CLOVER：增加目蓿数(生命数)；

FULL：生命力、魔法、目蓿全满；

GOLD：50 块金币；

LIFE：生命力全满；

MAGIC：魔法全满。

PINGOUIN：增加爆炸企鹅；

SPEED：调整画面显示速度。

亚马逊河历险记

Amanxon

一、游戏简介

这是Access公司的第3个冒险类游戏。游戏为SVGA画面，语音做得也很好。全剧共分14章。

二、完全攻略

江森(Jason)的哥哥阿伦(Allen)到亚马逊河探险，他有了一个重大发现：树林丛生。此时他的探险队被人追杀，最后在一个晚上，探险队员几乎全部被杀，只有阿伦死里逃生。江森闻知此事，决心破解亚马逊河的秘密，救回哥哥阿伦。

第一章　恐怖丛林(Terror in the Jungle)

江森进入研究大楼(Allister Research Building)，取下门边的挂钩(Hanger)。进入江森的实验室(Laboratory)，打开室内的一个老鼠笼(Rat Cage)，打开笼门，将老鼠(Rat)取出。下面有3个柜子，打开中间的那个，取出那瓶酒精(Alcohol)，然后按下桌上内部通讯(Intercom)按钮，便有一个声音要江森去瑟尼克的办公室(Thornick's Office)。

离开这里，去阿伦的实验室(办公室一会儿再去)。进去后，把桌上的录像带(Movie)放到投影仪(Projector)上，拉下墙上的投射屏，打开投影仪，看到一些氏族部落的女人在跳舞。无意中发现桌上有一本关于阿伦旅程的书，内容是说在亚马逊盆地的深处发现了"树林丛生"。取下墙上的飞标(Darts)和架上的吹气枪(Blowgun)。发现投影仪旁还有一本书，上面记述了亚马逊爱液的制法：把一种叫做心的森林野草的液体和酒精混合，用火烧至液体呈绿色，便完成了。土人习惯把爱液涂到武器上。屋中的一个玻璃柜中有一瓶液体，但无法打开，只得作罢。

江森离开这里，前往瑟尼克的办公室。办公室在左边尽头的房间，进去后见到瑟尼克先生，他告诉江森阿伦在亚马逊失踪，搜寻阿伦的工作也没有任何进展。

江森回到住所，用桌上的开信刀打开地上的包裹，原来是阿伦寄来的。

第二章　一个密码(A Secret Code)

阿伦在信中说他有一个重大发现，很快就会调查出结果。让江森取出他在圆顶山(Mountain Vault)的文件，细读微型胶片上的资料，然后带上他所需的东西给他。阿伦寄来一把钥匙(Key)，并交待用指环(Ring)解码，再去找他。看完信，回到阿伦的实验室，用那把钥匙开门，取出里面的录音带(Tape)后回到住所。

住所内有被搜查的痕迹。用指环解开信中的密码，信的内容是叫江森去秘鲁的库斯科(Cuzco)，再去里约布兰科(Rio Blanco)，打一个号码为73262的电话，响三声后回到肯蒂那(Cantina)，阿伦会派人与江森见面。

江森把录音带放进录音机(Recorder)里，听完返回联合实验大楼，用老鼠吓走秘书(必

须站在江森的实验室门旁），打开小柜的门取走两把钥匙，之后便去阿伦的实验室，用钥匙开玻璃门取出心液。回到自己的实验室，将酒精与心液混合，用酒精灯（Burner）加热，当液体转为绿色时，关掉火。将制成的爱液涂在飞镖上，并带上吹气枪来到停车场，用菲利（Flitch）的汽车钥匙去开绿色车的尾箱，取出切割用的大铁剪（Bolt Cutter）和撬棍（Crowbar），来到大楼后的隐蔽所（Secret Security Vault），进去后先爬上树，用涂着爱液的飞镖射击男保卫，趁其药性大发时迅速爬下树，用大铁剪剪断垃圾箱的铁链，拾起地上的钥匙，到北面山洞用钥匙打开门。

第三章　钢铁怪物（Heavy-Metal Monster）

江森进入地下室后，会看见一个负责文件保安的机器人。只有扮作另一个机器人（Robot）与他换岗。先离开地下室，到外面将垃圾箱（Bin）顶在头上，返回地下室，骗走机器人。拉下红色的控制杆，中间的门便开了，用撬棍撬开右下角的抽屉（Drawer），取出圆规（Compass）、地图（Map）和微型胶卷（Micro Film）后离开，回到大楼里。

江森来到图书馆里，欲用馆里的微型胶片阅读机看胶卷，但图书馆里值班员莫顿小姐（Miss Morton）正当班。为了将她引开，江森来到停车场，用挂钩去开右边车（这是莫顿小姐的车）的门，打开车头灯，返回图书馆告诉莫顿小姐她的车灯亮着。待她走后趁机看胶片。里面说在亚马逊发现的奇怪文字里，解尽了文明以外的古代秘密。而考古学家汉斯（Hans Strohelm）在一个隐秘的洞穴内找到了关于“美洲虎之眼”（Eye of Jaguar）的线索，它是 8 颗大宝石中的一颗，是 1519 年时阿兹塔克·英·蒙塔祖玛（Azteck Ing Montezuma）送给海伦度（Herando Cortemoniezuma）的，被一个名叫代伦苏（Dialesouz）的将军偷走了。汉斯相信他自己已找出了洞中的怪文字与将军与宝石的命运的关系，如果这是真的话，就能解开困惑了世界 400 年的谜。

看完后回到住所，听听找到的录音带，然后返回大楼，取下飞镖靶（Dartboard），使用密码打开夹层，取了里面的钱。这时所需物件已经齐备，可以去库斯科了。去机场的路上，要防备陷阱和追杀的人。

第四章　热点追击（Hot Pursuit）

到达库斯科机场后，取出自行车旁的气泵（Pump），然后取走车身旁的罐子（Jerry Can）。打开车门时，掉下一包香烟（Cigarettes），捡起这包烟后便去前面的车站（Termial），与里面的售票员交谈后，送些钱给他，他便给江森一张红卡（Card），叫江森去绿猴（Green Monkey）酒吧。把红卡给卖酒的人，和他聊天，他会叫江森与旁边穿 T 恤衫的领航员马丁（Martin）谈谈，那人说他有个货（Cargo），可以顺便带江森去里约布兰科。

第五章　生死逃亡

飞机飞了一会儿后，马丁露出了他的真面目，原来他是追杀江森的杀手，他会叫江森跳机。不要怕，等他说“我在等”（I'm Waitting）时打开笼门，让鸽子飞出来，马丁急忙开枪，最后掉下飞机。江森立即拾起地上的降落伞，按机舱门的把手（Handle），门便会开启，进入驾驶舱（Pilot Room）后，先减慢速度，拉起拉杆（Lever）使飞机平飞，放下起落架（Wheel），便可顺利降落了。没想到降落后身处湖中，为了逃命，迅速推开右下角的箱子（Box），取出小船后，用泵吹胀它，将船放于门外便能成功逃走了。

第六章　爱尔路科(El Loco)

江森来到里约布兰科。拾起地上的杆(Pole)，在右下角的架上取胡椒(Pepper)，便可进入肯蒂那。与女人谈话，发现电话就在旅馆(Hotel)里，而旅馆看守爱尔路科是个贪吃的人，江森便投其所好，拿走桌上的刀(Knife)、奶酪(Cheese)、钱(Money)和打火机(Lighter)，用刀弄碎胡椒，在女人转身时将弄碎的胡椒放在盘子(Plate)里。走出去后，爱尔路科吃下胡椒后就要喝水。趁机走进旅馆内，取了地上的捕鼠器(Rat Trap)，把奶酪放在上面，再将其放在楼梯上，捉了老鼠后，捡到洞内的钱包，找钱(Peso)放进电话内，拿起听筒，打73262，待电话响了三下后便去肯蒂那，随后有个名叫玛亚(Maya)的女人问江森4个问题，江森只要依次回答2,3,3,2便可。

离开肯蒂那后，取了梯子(Ladder)，放在旅馆的墙角上，爬上梯子用杆去挑那个标志(Sign)，当标志掉下来时，就是爱尔路科死去的时候。江森下来后与一小孩交谈，他为了感谢江森救了他，便送给江森一块金子(Gold Nugget)，去右下角的商店(Trading Post)，买所有的东西。然后爬上船，与玛亚去找阿伦。一会儿见到阿伦后把来龙去脉都讲述了一番，一起来到一座桥边。

第七章　死亡之桥(The Bridge of Death)

在断桥边遭遇一群杀手。在修桥前，让阿伦向敌人射击，江森移动金属(Metal)和圆木(Log)挡住攻击。让玛亚走到桥端，利用木桨(Paddle)修理桥，之后便让江森过桥。但当江森和玛亚过桥后，阿伦掉下桥死了。

过桥后见到一个长官(Captain)，与他交谈后给他烟和金块，让他带领去亚马逊盆地。

第八章　奴隶贩子(Slave Traders)

上校在途中把江森扔到湖里，将玛亚关在船上的小房子里。江森游泳上岸后便去救玛亚。先用毒根杀死湖中的生物。等看守走到船后，到右边取了芦苇(Reed)，向船游去，寻找机会等守卫走到船后时上船。揭开木箱的盖(只有一个能打开)，取了里面的鱼叉，把鱼叉放入船头的标枪(Harpoon)，转动它，再将标枪前面的木箱向前推，用鱼叉杀死守卫。然后取船尾的鱼杆(Fishing Pole)，用鱼杆从船长室的洞里钓钥匙，钓到后可开囚禁玛亚的门。进去后，打开木门，用刀把绑着玛亚的绳子切断，打开上面的箱子，取出瓶子(Bottle)和下面的破布(Rag)，然后打开通道口(Porthole)，把破布放在瓶子上再用打火机点着它，放在通道口处，船就烧了起来。拿走门栓(Bar)，逃走。

江森来到食人族村，村长的儿子正生病。为了给孩子治病，也是为了救自己，要玛亚去右边取草药，江森移开地上的石头，拾起鱼饵(Bait)去钓鱼。钓到鱼后便去小屋内拿长柄大勺(Ladle)，让玛亚走到火旁，把石盘移到火上，把罐头、鱼和草放在盘中，用大勺盛满那些药液(要盛几次才能盛满)。然后把药给村长的儿子喝，救醒村长的儿子。之后，村长才会放行。

第九章　古老的秘密(Ancient Secret)

江森出发寻找汉斯。汉斯就在这个流域附近，河流有几处分叉，经过反复寻找，终于找到汉斯。把圆规和地图给他。汉斯让江森找“美洲虎之眼”的下落。

江森来到森林中，将地上的木板(Plank)放在石头上，让玛亚站在木板的左边，江森爬上树，跳下来踩着木板的另一端，将玛亚弹上树，继续向上爬，一直到树冠，拿到藤(Vine)，想办

法到另一个树顶，把藤放下给江森，让他爬上后，让他拉绳，待玛亚上去后一同进入茅屋中。

第十章　死亡宫殿(The Hall of Death)

取走骷髅头(Skull Head)上的钥匙，打开地上的盒子，取走卷轴(Scroll)，用弯刀(Machete)扫开茅草，打开盘子(Breathplate)，拿走绿色的宝石(Emarald)，返回汉斯处。汉斯说探险队去了西提奥(Sitio Mald Ito Site)，还说有一个村落，那里全都是强壮的女战士。

江森乘船去西提奥，按右、右、左、右的支流顺序在河上航行，仍有一群人穷追不舍，一切要小心。

第十一章　瀑布的秘密(The Secret of Evil)

拿开地上的链条，打开下面的盒子，取走探测器(Geiger Counter)。打开塞子(Tent)，取走汽油(Gasoline)，将汽油倒人吉普车(Jeep)内。有了汽油后，拿走死人旁的钥匙，用钥匙发动汽车，再解开车头的绞盘(Winch)，用铁链绑起树干和绳，拉一下拉杆(Level)(绞车旁的红点)，打开防水布(Tarp)，取走炸药(Explosive)。用探测器探测车后的树，发现有强烈的反应，拨开树，取走树上的箭(Arrow)，离开这里。

乘船离开。支流的次序是上、上、上、下、上。被瀑布冲下时，玛亚坦白自己是女战士村落的人，她们一向认为男人都是坏的，但这次旅程中，她明白了这种想法是错的，她愿意带江森进人村落。不料，杀手们在玛亚洗澡时射中了她，江森游去救她时人已不见了，却发现了在瀑布后的一个秘密通道。

第十二章　神秘通道(Secret Passage)

在瀑布后面拉一拉树枝，打开一道石门。把箭插人一个洞后可打开门。进门后立即躲在第 1 根柱子与右面第 2 根柱子之间。稍后，追杀的人也赶来，但很快被箭射死。江森放下炸药，进人殿内。炸药把人口炸毁，防止还有人杀至。

第十三章　洞内情节(The Thing in the Pit)

江森拿起地上的鞋带(Shoe Laces)和矛(Spear)，推地上的石头，爬上去取上面的火把(Torch)，把刀、鞋带和矛组合成一支完美的武器，用它去切上面的花，有液体慢慢滴下，站后一点。等大蚁喝水时便用武器插向它的肚子，将大蚁杀死了。

第十四章　结局

经过重重艰险，终于取得最后胜利。

三、游戏心得

游戏中有提示(Hint)，不会因什么卡住而玩不下去。但使用过多会扣掉智商点数(IQ)，智商点数低于 100 时，结局就不完美了。



ISBN 7-5441-1067-2
9 787544 110679 >
ISBN 7-5441-1067-2/T·45
定价：18.00元